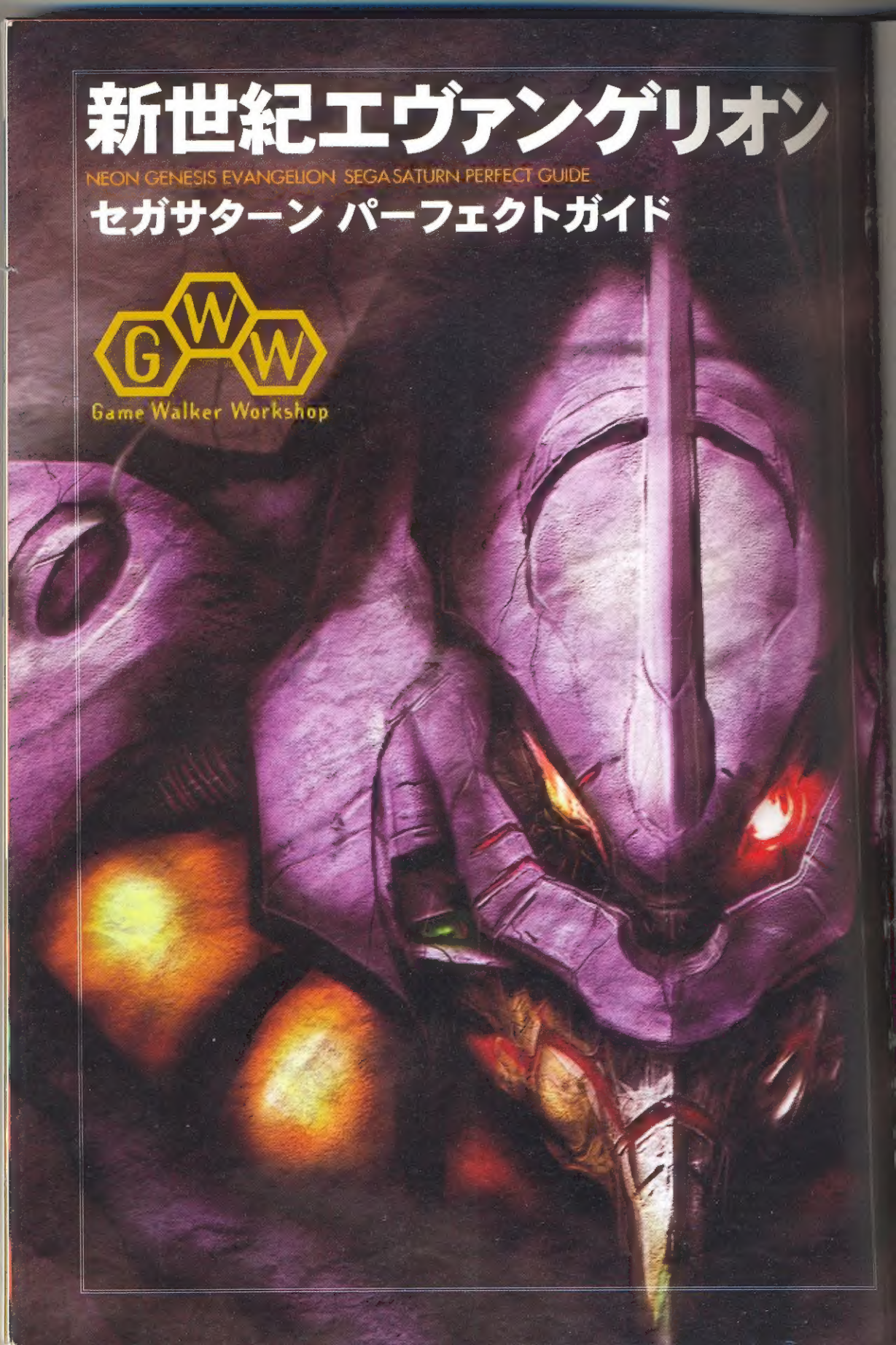
新世紀エヴァンゲリオン

NEON GENESIS EVANGELION SEGA SATURN PERFECT GUIDE

セガサターン パーフェクトガイド



新世紀エヴァンゲリオン

PROLOGUE

西暦二〇一五年。
要塞都市を舞台に、巨大人造人間エヴァンゲリオンと、謎の敵「使徒」との決戦が繰り広げられる！
生と死、希望と絶望、愛と憎悪。そして秘密。
すべてを巻き込んで、再生の神話が今始まる。

一九九五年十月――メディアを震撼させる一つの作品が世に登場した。
『新世紀エヴァンゲリオン』。
それが、その作品のタイトルである。
謎を秘めたストーリー。緻密に描き込まれた主人公「碇シンジ」の個性と、彼を取り巻く人間関係の妙。
『エヴァ』『第3新東京市』などをはじめとする設定と、それを生かした演出の巧。
ファンを思わずニヤリとさせるオマージュの数々。
そして、物議をかもしたクライマックス――。
一言では言い尽くせない、数多の魅力に支えられ、テレビ東京系ネットにて放映された全二十六話に及ぶ物語は、若年層を中心に絶大なる支持を獲得。一九九七年春に公開された劇場版は、百五十万人を動員するという大ヒットを記録した。

目次 CONTENTS

2 PROLOGUE 新世紀エヴァンゲリオン
4 Characters
6 Artificial Man&Enemy
8 Sacred Place
10 Story Digest
16 The Movie

17 「新世紀EVANGELION」の章
18 Explanaition
20 Characters
26 Capture
74 Eva
75 Angel
76 Battle
78 Branch
82 Score

83 「新世紀EVANGELION 2nd Impression」の章
84 Explanaition
86 Characters
92 Capture
142 Eva
143 Angel
144 Battle
146 Branch
150 Profit
154 The Ending
158 Score

160 VOICE OF THE EVANGELION
164 CONVER-SAZIONE
172 BASIC TERM
175 PRESENT

その人気は止まることを知らず、アニメーションという映像の枠を越え、音楽、書籍、玩具など、多数の分野で商品化されるに至った。もちろん、その勢いはゲームの世界にも波及。セガサターンより、二本のタイトルが発売され、どちらも大ヒットを飛ばしている。

この本は、その二つのゲームを百パーセント楽しむ方法を紹介した本である。

まだゲーム未体験のエヴァファンはもちろん、すでにゲーム体験済みのファンも、この本を通して新たなるおもしろさを発見してほしい。

ゲームのエヴァワールドも、アニメ本編と同じように、無限の可能性を秘めているのだから……。

NEON GENESIS EVANGEL

CHARACTERS

人と人ならざるモノによって紡がれた運命の糸
——その見えないシナリオの上で踊らされる
登場人物たち。
彼らは、その生の中で
何を訴えようとしていたのか……？

碇シンジ　Shinji Ikari

エヴァ初号機専属操縦者に選ばれた『第3の適格者』。14歳。周囲との接触を恐れ、拒んでいた内気な少年であったが、命懸けの戦いと、運命をともにする人々との触れ合いの中で、少しずつ己れを成長させていく。

▲パイロットであることを知られ、クラスメイトの注目を集めてしまう。

▲父と母が造り上げたエヴァンゲリオン初号機のパイロットとして戦いに挑む。

▲エヴァをみんなとの「絆」と呼び、過酷な戦いに身を投じる。

▲虚無的なその赤い瞳は、自分の命も突き放して考えているようだった。

綾波レイ　Rei Ayanami

エヴァ零号機専属操縦者として作られた少女。感情の抑揚に乏しく、シンジの父ゲンドウにしか心を開かなかった。が、シンジと触れ合うことで、彼女の中に変化が生まれ、綾波レイ個人としての人格に目覚めてゆく。

解説編

赤木リツコ

エヴァの開発責任者でありミサトの友人。女としての自分と、科学者としての自分の狭間で苦悩する。

碇ゲンドウ

NERVの司令。シンジの父親だが、息子に対して極度に冷淡である。劇中最も多くの秘密を抱えた男。

冬月コウゾウ

NERV副司令であり、ゲンドウの腹心的存在。ゲンドウと多くの秘密を共有してる。

加持リョウジ

秘密結社ゼーレと、日本政府の二重スパイとしてNERVに潜り込んでいた。ミサトの元恋人。

鈴原トウジ

シンジの級友で、シンジの初めての友人の一人。後に『第4の適格者』に選ばれ、悲劇に巻き込まれる。

相田ケンスケ

シンジの級友で、トウジと共に3バカトリオと呼ばれていた。エヴァに憧れるミリタリーマニア。

洞木ヒカリ

シンジのクラスの学級委員長を務める少女。アスカのよき友人であり、同じクラスのトウジに恋していた。

日向マコト

ミサトの部下。上司としてだけではなく、女性としてのミサトにも憧憬の思いを寄せていた。

伊吹マヤ

形式上はリツコの部下であるが、ほとんど弟子のような存在。潔癖症。

青葉シゲル

マコト、マヤの同僚のオペレーター。ギター演奏が趣味。マヤに思いを寄せているらしい。

ペンペン

温泉ペンギン。実験体として処分されかかっていたところをミサトが引き取り、以来葛城家の一員となる。

惣流・アスカ・ラングレー Sohryu Asuka Langley

エヴァ弐号機専属操縦者に選ばれた『第2の適格者』。14歳。両親から受けられなかった愛を否定しようとして、早く大人になることを決意した少女。自尊心が非常に高く、それが仇となって、使徒の精神攻撃により人格崩壊を引き起こしてしまう。

▲シンジにライバル意識を燃やす彼女は、初対面でいきなりかみついてきた。

▲ドイツからやってきたのは自称「天才美少女」だった！

葛城ミサト Misato Katsuragi

NERV対使徒の戦いにおいて、前戦指揮を任された29歳の女性。社交的に振る舞うことで自分の内面を隠し、他者との接触を断ってきた。保護者としてシンジをそばで見つめながら、葛藤する彼の中に自分の夢や思いを重ねてゆく。

◀家にいる時はこんな格好。困難を打破できるのもビールあってこそか!?

▶NERVの作戦課長として、時には非情な指令を出すことも。

ARTIFICIAL MAN

使徒を母体に作られたもの『エヴァンゲリオン』
――それは絶対無敵の人型兵器であると同時に、
「母」を体現する魂の器である。
人類は、シンジはなぜ、ＥＶＡを必要としたのか？

エヴァンゲリオン初号機

シンジ専用に作られた実験機。搭乗者であるシンジが生命の危機にさらされると、解析不能のメカニズムによって暴走。性能以上の力を発揮して、窮地を脱している。最も謎が多く、最も力を秘めた機体である。

Test Type EVA01

◀敵のＡＴフィールドを引き裂き、信じられない強さを見せる初号機。

▶第六話までは、黄色をベースにした機体色だった。

エヴァンゲリオン零号機

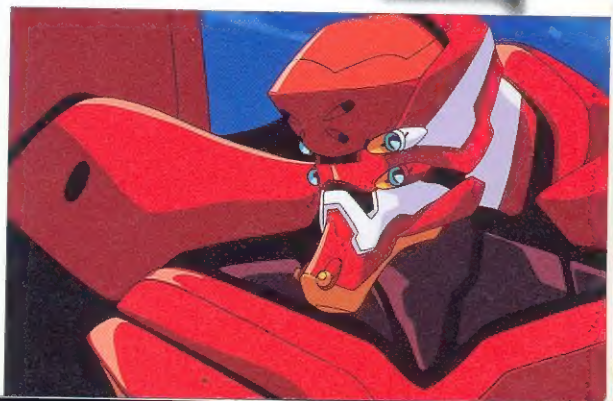
レイ専用に作られた試作機。初号機とは違い、まるで人間を嫌悪するかのような暴走を繰り返す。第六話で大破した後、カラーを黄から青に変えて再登場。第弐拾参話、レイの特攻により、使徒と共に消滅する。

▲弐号機のセンサーアイは４つ。エヴァの目の数はそれぞれ違う。

Proto Type EVA00

エヴァンゲリオン弐号機

量産型として正式採用が決定された最初の機体であり、アスカの専用機。量産されるにふさわしく、他の二体のエヴァに比べ、性能が安定していた。



Production Model EVA02

ENEMY

人ならざる者

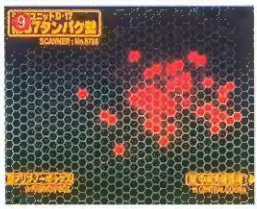
人類を代表するEVAと激闘を繰り広げる、謎の生命体『使徒』。その目的はおろか、正体すらもまったくの不明である。はたして彼らは何を求め、どこへ行こうというのか？

光の巨人

アダム

リリス

❶第三使徒サキエル
❷第四使徒シャムシエル
❸第五使徒ラミエル
❹第六使徒ガギエル
❺第七使徒イスラフェル
❻第八使徒サンダルフォン
❼第九使徒マトリエル
❽第十使徒サハクィエル
❾第十一使徒イロウル
❿第十二使徒レリエル
⓫第十三使徒バルディエル
⓬第十四使徒ゼルエル
⓭第十五使徒アラエル
⓮第十六使徒アルミサエル



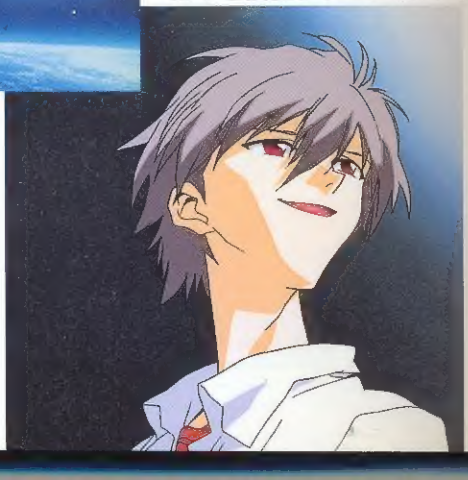
使徒

天使の名を冠された謎の生命体「使徒」。彼らの出現に関しては、すべて「裏・死海文書」なる謎の書物に記載されているようだが、詳細はまったく不明である。

使徒たちは、ATフィールドを持っていること以外に共通する項目はなく、各個体ごとに形状から大きさまですべてバラバラである。果たして彼らは本当に、人類の敵だったのだろうか？

Cruel Angel

第十七使徒タブリス（渚カヲル）



決戦の聖地

SACRED PLACE

**人類の科学を結集して建設された最新都市。
その正体は、使徒専用迎撃要塞都市であった。
数々の悲劇を生んだ決戦の聖地
——すべてはここから始まりここに終わる。**

第3新東京市＆特務機関NERV

Tokyo3 & NERV

第二次遷都計画によって選ばれた、日本国三番目の首都——それが第3新東京市の表の顔である。もちろん事実はそうではなく、使徒と戦うエヴァを支援するためだけに作られた戦場というのがその真の姿であった。

この街の開発はもちろん、行政まで一切を取り仕切っているのが、特務機関NERVである。

NERVとは、使徒と戦うために作られた国連直属の組織で、日本政府すら越える権限を行使できる超法規的団体である。

NERVの持つ科学力は、二〇一五年の地球における最高水準にあり、エヴァンゲリオンの開発はもちろん、第3新東京市の建設にも、その技術は注がれている。第3新東京市の最新設備は、もっぱらエヴァの戦闘を支援するためのものであり、地上と地下を昇降する「兵装ビル」や「電源ビル」などの各種建築物がその好例といえるだろう。

街の地下には、『ジオフロント』と呼ばれる半球形の空間が広がっており、NERVの本部はここに設置されている。ジオフロントの存在は、第3新東京市の住民にも知らされていない。エヴァと並ぶ、NERVの最重要機密の一つであった。

NERV本部の地下には『第一使徒アダム』が封印されていた（実は『リリス』であったことが後に判明）。本部の存在には、これを守るべき砦という意味もあったようである。

使徒の脅威を身を持って引き受ける、人類の最前線基地——それがNERVと第3新東京市の姿だったのだ。

◀爆心地／使徒の自爆により、街の一角に巨大なクレーターが出現した。

▼市街地／第3新東京市には多くの一般人も住んでいる。

▲雨の第3新東京市／天候によって様々な表情を見せる第3新東京市。

▲ミサトのマンション／ミサト、シンジ、アスカの住むマンション。

▲下町／昔懐かしい下町の風景は、この要塞都市にも残っている。

解説編

▲地図／第３新東京市および周囲図。等高線や地形などが見て取れる。

▲偽装ロケット群／山に偽装された大型ロケット砲台。至る所に隠されている。

▲対空ロープウエイ／箱根ロープウエイに偽装された対空火器群。

▲大通り／市街を貫く幹線道路。使徒が出現すると非常事態宣言が下され、すべての道路が封鎖される。

▲中央作戦司令室／作戦の立案、指揮が行われる発令所。

◀NERV本部／ジオフロント中央に作られたNERV本部ビル。使徒迎撃の要。

ストーリィ・ダイジェスト

Story Digest

手のひらの上の激闘

シナリオ通り――本編の中で何度も語られた言葉である。
しかし、たとえ仕組まれたものであったとしても、
シンジは、シンジたちは、自分の存在をかけて戦って来た。
その激闘の歴史を振り返ってみよう――。

第壱話

「乗るなら早くしろ。でなければ……帰れ」

「できっこないよ！ こんなの乗れるわけないよ!!」

第弐話

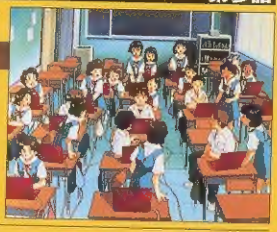
「……あれがエヴァの本当の姿」

「シャキッとしなさい、シャキッと!!」

第参話

「ええ～～っ!?」

「僕だって乗りたくて乗ってるわけじゃないのに」



西暦二〇〇〇年、南極大陸を一瞬にて消失させた謎の爆発『セカンドインパクト』により、人類は総人口の半分を失った。

災厄の波は当然日本にも押し寄せ、水中に没した東京から、長野県松本市へと首都を移転。復興へ向けての長い道程を歩むことになった。

そして、西暦二〇一五年――。

新たなる遷都計画のもと、箱根に建設された第3新東京市に、一人の少年が訪れる。

少年の名は碇シンジ。幼い頃に別れた父ゲンドウの招聘に答え、箱根へとやって来たのだ。

ところがこの日、この街に到来したのは彼だけではなかった。

『第三使徒』と呼ばれる、謎の生命体が街を襲撃したのである。特務機関NERVと、人類の敵「使徒」との間に激しい戦闘が巻き起こり、街はたちまち戦場と化した。

迎えに来た葛城ミサトの手により、なんとか戦火を逃れたシンジは、NERV本部へと連れていかれ、そこで父ゲンドウと対面する。

だが、ゲンドウがシンジにかけた言葉は、優しい父親のそれではなく、NERV司令としての戦闘参加命令であった。

父に反発しつつも、重体の少女綾波レイをかばい、エヴァ初号機で出撃するシンジ。しかし、慣れない戦闘の恐怖と、使徒の圧倒的な力の前に、彼はあえなく気絶してしまう。

が――その瞬間、活動を停止したはずのエヴァが暴走。数々の謎を残しつつも、使徒を撃破し、なんとか第3新東京市を守ることができたのだった（第壱話、第弐話）。

戦闘終結後、ミサトの家に引き取られ、第3新東京市で生活することが決まったシンジ。しかし、級友とのいざこざ、第四使徒との戦闘のため再出撃と、イヤな出来事が重なり（第参話）、ついには家を飛び出してしまう。

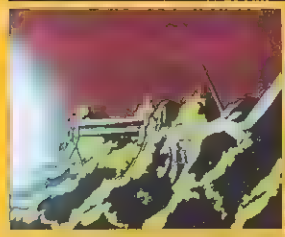
連れ戻されたシンジは、状況に流され、一

解説編

第四話

第伍話

第六話



第七話

第八話

度は第3新東京市からの退去を受け入れるが、その一方、初めて出来た同世代の友達であるトウジたちの友情に触れ、自分が逃げていたことに気がつく。葛藤の中、シンジは最後の一歩を踏みとどまり、この街で生活していくことを決意したのだった（第四話）。

改めてスタートした生活の中で、シンジが一番気にかけていた人物が、同じエヴァの操縦者である綾波レイである。

自分よりも父に身近な彼女に、一種嫉妬にも似た興味を傾けるシンジ。冷たい父をかばう心情も、自分自身を突き放すようなレイの態度も理解できない。

戸惑いを覚えたまま、シンジは襲来した第五使徒を倒すため、レイと共に出撃する。

戦闘前に交わした言葉に、シンジはレイの孤独を感じ、必死に自分を助けようとするシンジにレイはゲンドウの影を見る。戦闘を通して、二人はお互いにほんの少し距離を縮めることができたようであった（第伍話、第六話）。

シンジが心を開くようになったのは、レイに対してだけではない。友人であるトウジやケンスケはもちろん、同居人であるミサトもその一人だ。

日本政府が発注したロボット『ＪＡ』の暴走騒ぎを通して、シンジは戦うミサトと私生活のミサトのギャップを再確認。

「他人に見せない本当の姿だろ、（そんな姿まで見せてしまうなんて）それって家族じゃないか」

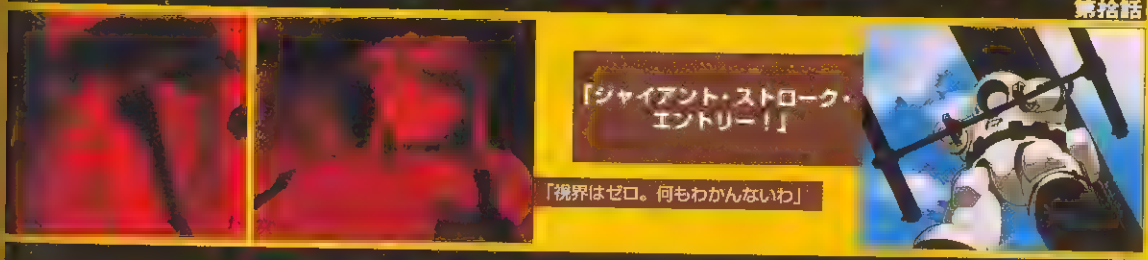
という友人ケンスケの言葉に、ミサトとの確かなつながりを実感するに至ったのだ（第七話）。

徐々に生活に慣れ、周囲の人々と打ち解けていくシンジ。

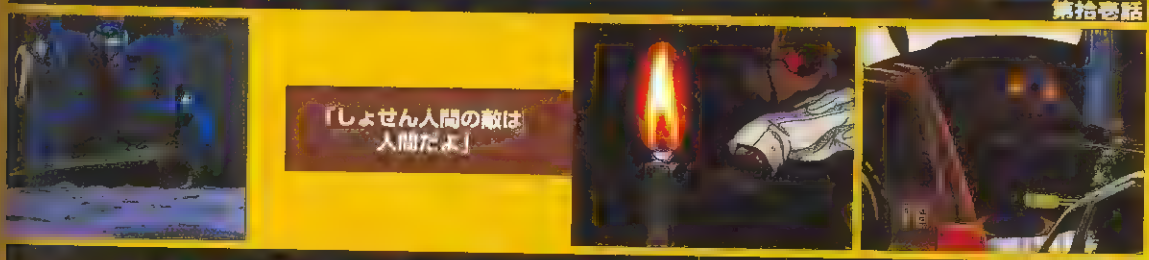
そんな中、彼の前に突然現れたのが、惣流・アスカ・ラングレーである。ドイツからエヴァ弐号機と共にやって来た彼女は、ブライ

第九話

第拾話

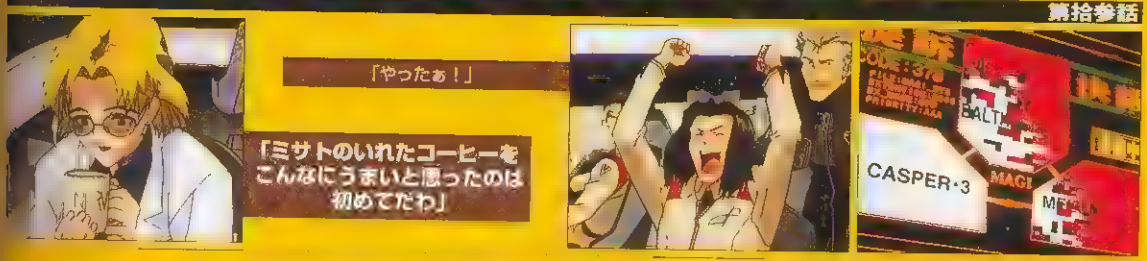


第拾壱話



第拾弐話

第拾参話



ドが高く直情的で、シンジとはまるで正反対のタイプだった。彼女を迎えに、ミサトともに太平洋艦隊に合流したシンジ。彼は、そこで第六使徒の襲撃を受け、アスカに無理やり連れ込まれて、一緒にエヴァ弐号機で出撃。水中戦闘の末、これを撃退する(第八話)。

以降、アスカはシンジの生活に大きく係ってくることになる。第七使徒の出現がその転機となった。この使徒は一体に分裂する能力を持っており、同じく一体のエヴァによる二点荷重同時攻撃によってのみ倒すことができるというのだ。

作戦を実現するために、アスカはミサトのところに引き取られ、シンジと共に暮らすことが決定。しかもこの生活は、第七使徒を屠った後も続くことになったのだ(第九話)。

アスカの登場以降、シンジの中に変化が生じ始めた。

戦いに対する恐怖感が薄らいでゆき、エヴァに乗ることに対する意味を自分に問いかけるようになってきたのだ。

火山で発見された第八使徒の捕獲に失敗した時も、積極的だった。マクマの中に没して行きそうになる弐号機を助けたのが、何の装備もなしに飛び込んだ、シンジの初号機だったのだ。その姿に、アスカが男らしさを感じた程である(第拾話)。

第九使徒が攻めてきた時もそうである。当時、NERV本部は日本政府の陰謀により停電に見舞われるという不測の事態にあった。電源が確保できず、発射用カタパルトも使えないという、迷っていては戦えない状況だったのだ。にもかかわらず、エヴァ3体による連係攻撃で使徒撃退に成功する(第拾壱話)。

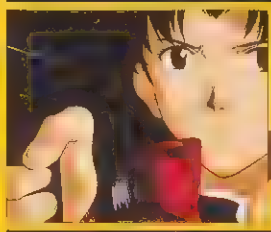
そして第十使徒の時も……。

大気圏外から質量攻撃をかけてくる、第十使徒をエヴァのATフィールドによって受け止める　まさに[illegible]

解説編

第拾四話

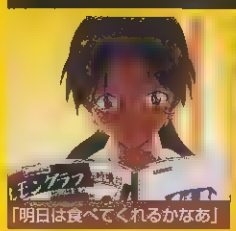
第拾伍話

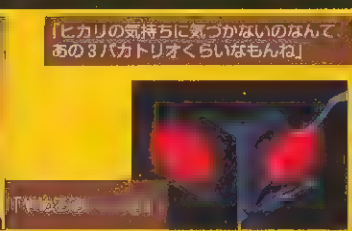


第拾六話

第拾七話

第拾八話





のた。

戦闘終了後、父ゲントウから、「よくやった」と初めて誉められるシンジ。彼はそこでようやく気がつく。周囲のみんなに認めてもらうために、父に必要としてもらうために、エウアで戦っているのかもしれないと……。

エヴァは絆。レイが語った言葉であったが、彼にとってもまさしくそうであったのかもしれない（第拾弐話）。

その後しばらく使徒対エヴァという派手な戦闘はなりを潜める。その代わり、ネルフは別種の危険に戦いを挑んでいた。

まずは、微生物型の第十一使徒のMAGIシステムへの侵入である。NERV全体を支えるコンピューターであるMAGIを制御し、本部を自爆させるプログラムを発動させようとしたのだ。MAGIシステムの開発者である赤木ナオコを母に持つリツコが、なんとかこれを阻止するが（第拾参話）、問題はそこで終わらなかった。

本部へ使徒の侵入を許したことが、上部機関である人類補完委員会にバレて、突き上げをくらうことになったのだ。この事が、NERVに対する不信感を決定的なものにしてしまう。

さらに、シンジが搭乗した実験中の零号機が暴走するなど、さまざまなことが立て続けに起こっていたのだ（第拾四話）。

直接戦闘がないその間、シンジは毎日を順調に過ごしていた。ミサトの元恋人である加持リョウジに憧れるアスカが、ミサトと加持の関係に嫉妬し、勢いシンジとキスをする……など、彼にとってはちょっとした事件もあったものの、たわいもない日常の連続だった（第拾伍話）。

しかし……。

母親ユイの命日だったこの日を境に、シンジの運命の歯車は、大きく回転を始める。

手初めは、第十一使徒との戦闘であった。

勇み足が災いし、彼は初号機ごと使徒の体内に飲み込まれてしまう。使徒の精神攻撃を受け、自分のイヤな面と向かい合わされ、助けを求めるシンジ。それに答えるような初号機の暴走により、なんとか脱出に成功する（第拾八話）。

だが、これはほんの予兆に過ぎず、さらに苛酷な現実が彼を待ち受けていた。

シンジに知らされずに、エヴァ3号機の操縦者に選ばれたトウジ。彼の乗るエヴァが使徒に乗っ取られて第十三使徒と認定されてしまったのだ。

シンジは初号機での迎撃を命じられるが、これを拒否。だが、内密に設置されたダミープラグの働きにより初号機は勝手に攻撃を開始。シンジの意志とは関係なく、初号機の腕が3号機をバラバラに引き千切り、トウジの乗るエントリープラグをその手で握りつぶしてしまう……。

知らぬこと、勝手にやらされたこととはいえ、彼は自分の手で友達を死ぬ寸前まで追い詰めてしまったのだ（第拾七話、第拾八話）。

トウジは一命を取り留めるが、シンジはこの所業に激怒。エヴァを降り、第3新東京市を去ることを決意する。

ところが、ここに第十四使徒が襲来。これまでにない強力な使徒に、相次いで倒れる弐号機、零号機。その姿を目前にしながら、スイカ畑の前で加持の言葉を聞くシンジ。

「キミにしかできないことがあるはずだ」

シンジは再び決意する。逃げるためのものではなく、前進するための決意である。

エヴァに乗る。

みんなに認められたいからではない。みんなを守るためにエヴァに乗る。

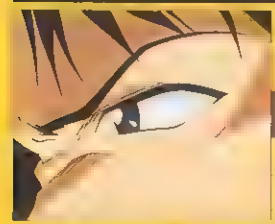
他人に乗せられるのではなく、初めて自分の意志で乗ることを決めたシンジは、初号機と共に使徒に挑んでいく。

解説編

第弐拾参話

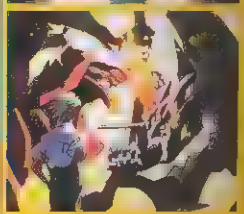
「これは私の心？
碇君と
一緒になりたい……」

第弐拾四話



「僕の気持ちを
裏切ったな！」

「好きってことさ」



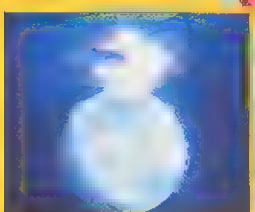
「エヴァ、僕の心ごと
消してくれ」

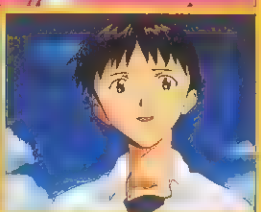
第弐拾五話

「人から妻を与えて
もらいたがってるだけじゃない」

第弐拾六話

「エッチ！バカ！
ヘンタイ！
信じらんない！」





「あなた……」

シンクロ率四百パーセント。

それは操縦者とエヴァとの融合を示すものだった。使徒を倒したものの、シンジは肉体を失ってしまう。が、ミサトやリツコの一カ月に及ぶ苦闘が実り、なんとか生還することができたのだった（第弐拾話）。

本来ならばっと一息つくところだが、事態は悪い方向へさらに進展を転がり続ける。

シンジの召喚を拒否したことから、人類補完委員会ゼーレとNERVの亀裂は決定的なものとなり、冬月副司令が誘拐され、それを救出した加持が凶弾に倒れた（第弐拾壱話）。

アスカは、使徒に敗れ、シンジに助けられたことによりプライドを傷つけられ、さらに第十五使徒の精神攻撃を受けたことにより、精神の均衡を崩してしまう（第弐拾弐話）。

レイは、第十六使徒を倒すために零号機で自爆。彼らの生活の場所であった第3新東京市が壊滅してしまった。レイ自身は無事な姿を見せるものの、どこかそれまでの彼女とは様子が違う（第弐拾参話）。

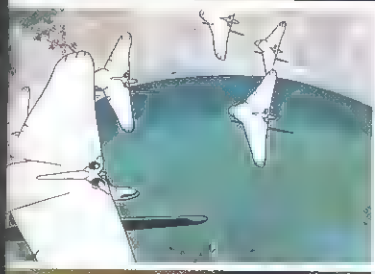
すべての傷を癒すがごとく現れた渚カヲルが実は使徒であり、結果的にシンジを裏切る。しかも、恋にすら似た感情を抱いていた彼を、その手にかけてしまったのだ（第弐拾四話）。

あまりの出来事の連続に、自分を見失いかけるシンジン。しかし、第3新東京市での戦いと生活は、間違いなく彼を成長させていた。

葛藤の末、彼は自分自身の存在価値を見いだし、そして物語は幕を閉じたのであった（第弐拾五話、第弐拾八話）。

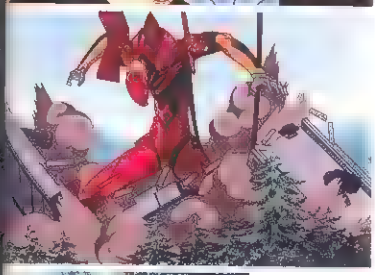
MOVIE

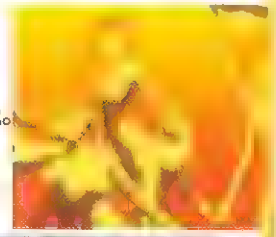
新世紀エヴァンゲリオン劇場版



ンゲリオン劇場版 シト新生

1997年3月――エヴァンゲリオンの劇場版が全国で公開された。総集編と新作の二本立てという内容に話題沸騰。150万人の入場を記録する大ヒットとなった。その衝撃の映像の一部をここに公開しよう！





DEATH AND REBIRTH

「DEATH&REBIRTH」と銘打たれた劇場版第一作は、総集編と新作の二本立てでの公開であった。「DEATH」は、総集編という言葉の印象とは掛け離れた内容のものであった。確かに本編で語られたこと以上は映像化されていないのだが、実に構成が巧みなのである。

フィルムの中の音声とは別に、キャラクターの語りが背後から二重になって聞こえてくるなど、演出も光っており、劇場版を見る前に本編をすべてチェックした人でも飽きない内容に仕上がっていた。

「REBIRTH」は本編の第弐拾四話以降の、最後の決戦を映像化した新作だ。

ストーリーは完全に語り尽くされていないものの、その内容は夏の映画「THE END OF EVANGELION」を充分に期待させてくれるものであった。

「シト新生」の来場者数は百五十万人以上！　エヴァンゲリオンは劇場においても、金字塔を打ち立てたのである。

「新世紀EVANGELION」の章

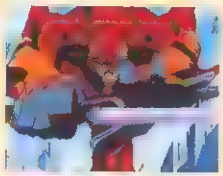
ゲームの流れ

EVA1のポイントは、使徒との戦闘でシンジが記憶を失ってしまうことだ。記憶を蘇らせようと、シンジに弐号機とのシミュレーションバトルをやらせるミサトたち。実際にプレイヤーが戦闘を操作し、その結果によって、ストーリーは大きく3つに分岐する。シミュレーションの結果が高得点の場合は、そのまま使徒とのバトルに参加する「戦闘編」に、中得点の場合は、シンジが街をさまよいながら様々な人と出会う「放浪編」に、低得点の場合は、シンジが学校へ戻り、文化祭でのバンド活動をトウジや委員長たちとすることになる「学校編」となる。分岐後の選択肢の選び方によっては、それぞれのストーリー間の行き来もできるようになっている。それぞれストーリーと分岐に合わせて様々なエンディングがある。すべてのエンディングを体験できるようがんばろう。

1.プロローグ

使徒との戦闘で、記憶を失ってしまったシンジ。リツコの所見は「使徒がパイロットの記憶を吸収した可能性大」とのこと。しかしパイロットは必要だ。ミサトとリツコはシンジをシミュレーターに乗せ、弐号機との模擬戦闘をやらせてみることにした。

2.模擬戦闘



訳のわからないまま、シンジはシミュレーターに押し込まれる。戦闘の結果により、ストーリーが3つに分かれていく。良い結果を出せた場合はNERV本部に残り、そのまま戦闘編へ突入する。中程度の結果の場合、シンジは本部を飛び出し、街をさまようことになる。結果が出せなかった場合、本部に置いておいても役に立たないからと、シンジは学校へと送り届けられる。

戦闘編へ

シンジは本部に残るが、そこへ使徒が再び襲ってくる。シンジは零号機、弐号機とともに出撃し、そのまま戦闘へと突入する。

放浪編へ

シンジは、本部を抜け出して、あてもなく街を歩き回る。その先々でクァスメイトのトウシたちやレイと出会うが……。

学校編へ

ミサトに学校へ連れてこられるシンジ。記憶がないのをいいことに、トウジやケンスケ、アスカにいいように踊らされる。

3-A 戦闘編

記憶が戻らないまま、記憶を失うきっかけとなった使徒との戦闘に再び参加させられるシンジ。実のところその使徒はシンジの記憶を吸収し、シンジの恐怖の体験を増幅して送り出してくるらしいのだ。

BATTLE 1

使徒との実質上の第1戦になる。ここでは好成績をあげると、学校編へと分岐する。戦い方が悪いと、弐号機がダメージを受け、アスカがリタイアしてしまう。

3-B 放浪編

[illegible]NERV本部を飛び出し街を歩き出すあてもないはずなのに、足が向かうのはどこかで見たことのある駅や住宅街、公園だった。そこでシンジは、後を追ってきたレイと出会い、心の内を打ち明ける。と、その時、二たび使徒が襲ってくる。

3-C 学校編

[illegible]付二[illegible]アスカは、シンジに忘れ去られたかわいそうな「ガールフレンド」を演じる。実直な委員長から不興を買うシンジ、トウジたちは文化祭にむけて地球防衛バンドを結成しようと言い出すが、その練習中、再び使徒が出現する。

BATTLE 2

[illegible]の敵に、参加することを決意する[illegible]なんとか戦いを続け、使徒にダメージを与え始めたと思われた瞬間、使徒は目の前から姿を消し、思わぬ反撃に出る。

零号機のピンチ

（戦闘編のみ）

[illegible]の策を練る[illegible]知ることとなる。なんと零号機を盾に取ったのだ。レイごと使徒を撃つのか、それともそのままか、それとも不利な戦いを続けるのか、シンジは苦しい選択を迫られる。

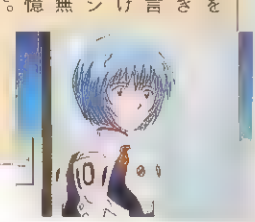
BATTLE 3

[illegible]と呼ぶ、タブーである弱点を突いてくる使徒。対してシンジは戦闘意欲を失いかける。そのとき、失われた記憶の一部が、自分の想う人が、目の前に蘇ってきた。力づけられたシンジはついに使徒を打ち倒す。

学校編エピローグ

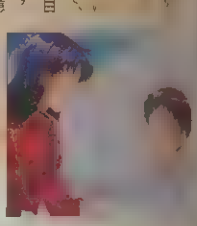
シンジの活躍により、無事文化祭が開かれる。そこへ使徒との戦いで入院中だったシンジが復活してくる。委員長の表情はみるみる明るくなった。

放浪編エピローグ



使徒を倒し、ねぎらいの言葉をかけられるシンジ。無事に記憶も戻った。皆が去る中、ひとり残ったレイに対し、2人の距離が少し縮まったことを実感する。

戦闘編エピローグ



仲間達と[illegible]囲まれて、病室で目を覚ます。遂に記憶を取り戻したシンジ。周囲からの祝福に、少し大人になった気分を味わう。

※エピローグはこの3つ以外にも、いくつかパターンがあります

Third Children

シンジ

SHINJI IKARI

記憶を失い、状況に流されるシンジ 彼の明日はいったいどこに!?

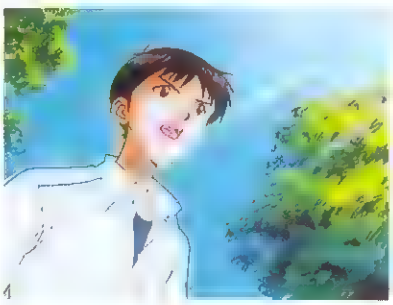
「記憶があろうがなかろうが、シンジはシンジである」それを強調したのがこのゲームのストーリーであろう。

記憶喪失のシンジに、周りの人間は自分に都合のいいシンジ像を押しつけようとする。それはつまり「パイロットとしてのシンジ」であり、「キーボードリストとしてのシンジ」であったりする。もっともトウジやケンスケに悪気があるとは思えないが……。そういう視点でこのゲームと「セカンドインプレッション」を比較すると面白い。

何にしろそんな周りに対し、シンジは「逃げる」という選択肢を選べるようになっている。もっとも逃げた時の結果は、あまりいいものではないが。

また、トウジやアスカの嘘を真に受けてしまうあたりにも、シンジのシンジらしさが出ている。あまつさえヒカリに××してしまうとは……。何も知らないというのは恐ろしいものである。

CV：緒方恵美



ここが見せ場！

シンジのかっこいい場面が見たいなら、このページに！

P.29 29、34、35、43、46、47、49、71

Second Children

弐号機パイロット 惣流・アスカ・ラングレー

SOHRYU ASUKA LANGLEY

元気づけているの？ シンジをからかう ドイツ生まれの天才少女

相手がどんな状況でも自分を変えない、鉄の意志を持った少女。このゲームでの惣流・アスカ・ラングレーはちょっと意地悪だ。

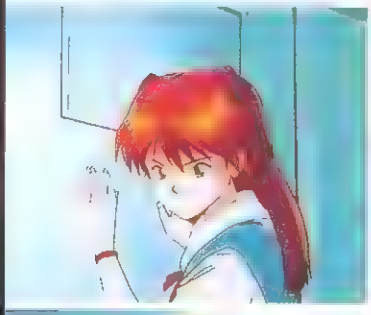
使徒に記憶を奪われて、右も左もわからなくなったシンジに対して「ヒカリはシンジの恋人である」や「私とキスしたことを忘れたの!?」などとからかうのである。シンジが落ち込まないように気を使っていたのかもしれないが、端から見ると喜んでいじめているようだ。

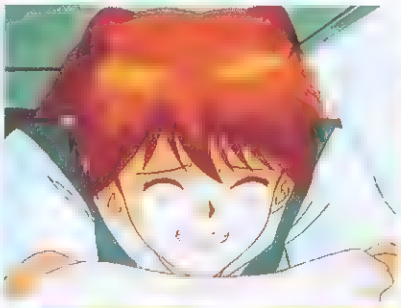
ゲーム中、彼女は使徒との戦闘で負傷してしまう場合がある。しかし、シンジは怪我をしてまでがんばるアスカを見て、自分も戦う決心をする。そのとき、シンジは意外にも弐号機に搭乗することを希望する。戦闘に参加できないアスカの仇を討つために。

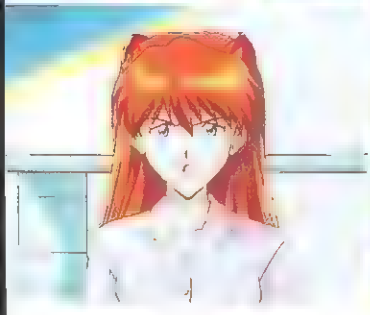
果たしてシンジと弐号機のコンビは、使徒を倒すことができるのであろうか!?

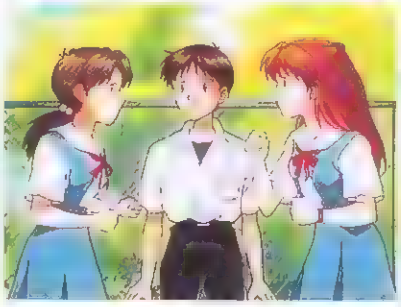
CV：宮村優子

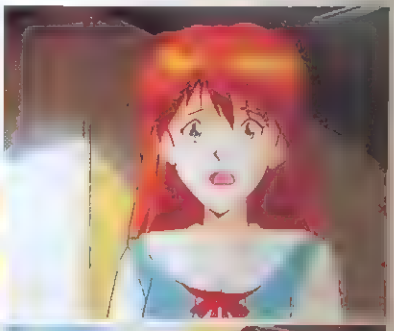
ここが見せ場！
アスカの随所な活躍が見たいなら、このページに！
32、33、42、48、50、51、53、54、56、

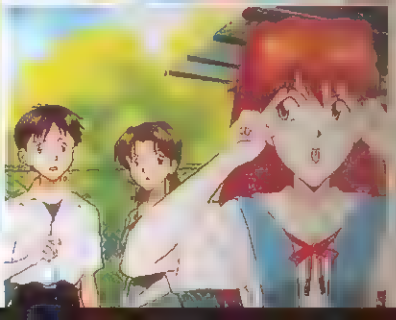












First Children

綾波レイ

REI AYANAMI

記憶を失い苦悩するシンジを励ますレイの意外な一面が見られる

綾波レイは無口で無表情。世の中のすべてのことから一線を画している。しかし、このゲームでは彼女の意外な一面を見ることができる。

記憶喪失になったシンジが周囲の人間から「逃げた」場合、街や公園でレイと会うことになる。偶然ではない。レイは逃げ出したシンジを迎えに来るのだ。「ひょっとしたらゲンドウの差し金か？」と思う人もいるかもしれないが、ゲンドウはこのストーリーの進行中、ずっと出張している。つまりレイは命令されたのではなく、自分の意志でシンジを捜しに来るのである。「風邪ひかないでね」とシンジを気遣うような言葉まで口にする。

もっとも、会話の後「一人にしてくれ」というシンジを本当に一人にしてしまうあたり、レイらしいといえばレイらしい。

ちなみに使徒との再戦中、レイは使徒に盾にされてしまうことがある。レイは気丈にも自分もろとも使徒を撃て、と言うが……。

CV：林原めぐみ

ここが見せ場！

レイの健気な姿が見たいなら、このページに！

PAGE 38、63、64、69、72

NERV Captain

葛城ミサト

MISATO KATSURAGI

シンジを勇気づけ、戦闘では的確な指示を出すNERVの作戦課長

シンジの保護者であり、NERVにおける上司、葛城ミサト。彼女も当然このゲームに登場している。

本編でもしばしばあるように、ミサトは今回もパイロットとしてのシンジに多分な期待を寄せてしまう。それがよくわかるのがシンジが記憶喪失になった直後で、エヴァンゲリオンやNERV、使徒のことなどさっぱり忘れているシンジに弐号機との模擬戦を強要する。しかし心配性で少々過保護気味なミサトは、その後シンジが学校に行くのを見守ったりしている。ゲーム中の描写は原則としてシンジの視点で描かれているのでよくわからないが、このような行動の影ではかなりの葛藤があったはずである。

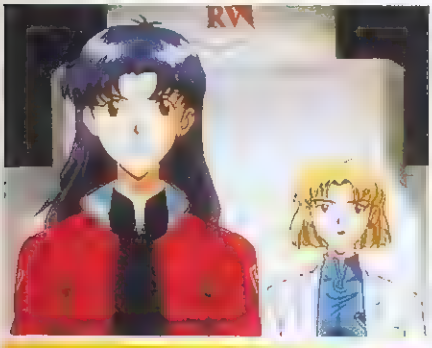
ミサトがこのゲームでもっとも活躍するのは、使徒との戦闘シーンである。人の記憶を奪う力を持った使徒相手に冷静に対処し、シンジやアスカ、レイに対して指示を出し、勝利へと導いている。

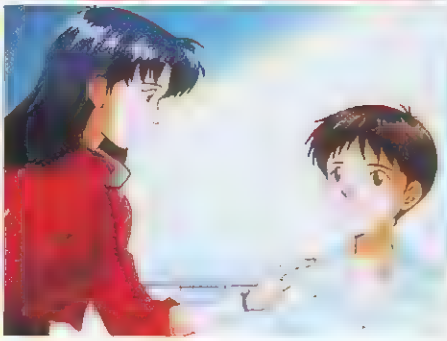
CV：三石琴乃

ここが見せ場！

ミサトの頼れるお姉さんぶりを見たいなら、このページに！

PAGE 52、62、67





NERV Doctor

赤木リツコ
RITSUKO AKAGI

使徒の能力分析で力を発揮

NERVの技術開発部に所属する彼女は、使徒の能力の分析において重要な役割を担うことになる。記憶を奪う使徒の能力、そしてシンジの記憶を奪った使徒がどうやってその記憶を役立てるかを指摘するのである。

かなりの人数がいるであろうリツコのファンには大変残念だが、それ以外に彼女が目立って活躍するシーンはこのゲームにはない。「セカンドインプレッション」におけるリツコの出番に期待しよう。

CV：山口由里子

ここが見せ場！
赤木博士の鋭い分析を見たいなら、このページに！
PAGE 68

NERV Commander

碇ゲンドウ
GENDOU IKARI

立ちはだかる心の壁

一言断っておくと、このゲームでゲンドウがシンジと対面するシーンというものは存在しない。それもそのはず、ゲンドウは出張に出かけているからだ。

ではゲンドウがこのゲームにおける立場とは？　ゲンドウはシンジにとって「越えるべき壁」。シンジが再び戦場に立ち、使徒と向かい合ったとき思い出すものこそ父の姿なのかもしれない……。

NERV Operator

伊吹マヤ
MAYA IBUKI

的確なる状況分析のプロ

中央作戦司令部のオペレーター。一応声付きでゲームに登場するが、出番は使徒が登場した時の状況分析のみ。「セカンドインプレッション」での彼らの登場シーンに注目していただきたい。

CV：長沢美樹

Class Mate

鈴原トウジ
TOUJI SUZUHARA

ここが見せ場！

トウジの元気な姿が見たいなら、このページに！

41、44、57、60

三バカトリオその一。ケンスケと一緒に「地球防衛バンド」結成をたくらむ。文化祭の出し物にしたかったからだ。シンジは別の出し物をやることを主張していたのだが、記憶喪失になったのをいいことに、トウジは「シンジもその気になっていた」と嘘をつく。

本編以上にお調子者っぽく、また漫才師のような描かれ方をしているトウジ。「地球防衛バンド」ではギターを担当している。

CV：関智一

熱血元気ぶりは健在！ 学園祭の星になれ！

Class Mate

相田ケンスケ
KENSUKE AIDA

ここが見せ場！

ケンスケの隠しのテクが見たいなら、このページに！

41、44、57、60

三バカトリオその二。トウジ同様、「地球防衛バンド」を結成する。「冗談なのだろうが「お前はお調子者でクラスのみんなを笑わせていた」とシンジに吹き込む。ケンスケたちのイタズラには情け容赦がないようだ。

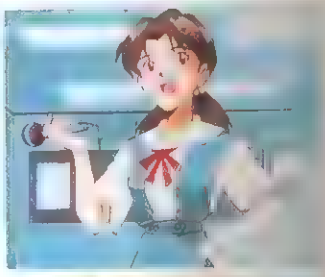
本来「地球防衛バンド」はトウジがボーカルを担当することになっていた。しかしケンスケは「それでは客が取れない」と反対。彼の主張でボーカルは女生徒から探すことになるのだが……。

CV：岩永哲也

地球防衛バンドの優秀な参謀？

Class Mate

洞木ヒカリ
HIKARI HORAKI



ここが見せ場！

委員長の意外な一面が見たいなら、このページに！

45、47、49、51、54、55、57、58、68

本編ではあまり出番が多くなかったヒカリだが、これでもか、と言わんばかりにこのゲームでは活躍している。「アスカをもて遊んだ」とシンジに怒りをあらわにしたりするあたり、友人思いのヒカリらしい。

しかし何より重要なのは、ヒカリが「地球防衛バンド」のボーカルとなることであろう。歌に関する意外な才能を発揮したヒカリに、トウジもケンスケも大感激。「奇跡の戦士エヴァンゲリオン」を歌うことになる。

CV：岩男潤子

委員長の女の子らしい一面が見られる

大げさな名前が付いてはいるが、その正体は文化祭デビューを狙ってトウジとケンスケが作ったアマチュアバンド。センスから察するところ、命名はおそらくケンスケであろう。シンジ加入後の編成はギター（トウジ）、ドラム（ケンスケ）、キーボード（シンジ）となっている。ボーカルは、仲良くなっていれば委員長のヒカリにお願いすることができる。

SCENE 003

「とにかく、今はシンジ君をどうするか」

※シーンナンバーについて……各ページの冒頭にあるのはシーンナンバーです。ここでは名場面を抜粋して紹介しています。SCENE 001・SCENE 002など抜けているシーンは、P78～81の「シナリオ完全分岐リスト」を参照してください。なお「次のシーンはここだ！」「シナリオ完全分岐リスト」のシーンナンバーと対応しています

記憶を失ったシンジ

使徒との戦闘中にまばゆい光に包まれたシンジは、気を失ってNERVに収容された。無傷に見えたのだが、意識を取り戻したシンジは記憶を失ってしまっていた。しかもリツコの推測では、記憶は失ったのではなく使徒に奪われた可能性があるという。シンジが戦力になるかどうかを試すために、ミサトたちはシンジをエヴァのシミュレータに乗せ、弐号機と戦わせることにした。自分が何者かもわからないままシンジは戦闘を開始する。

↑「高度な科学は魔法のようなもの」

↑「記憶を吸収したその目的は？」

↑「クラークの第3法則」

条件

このシーンを見るための条件

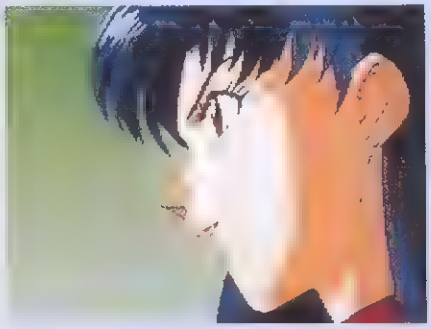
なし

SCENE 005

「キ、キ、キスう!? ぼくが君と!?」

シンジはエヴァの申し子?

わけがわからないままシミュレータに乗せられたシンジたったが、記憶を失っても体はエヴァを覚えていた。弐号機を相手に戦い、好成績を示したのだ。結果に満足したミサトは、シンジを引き続き初号機のパイロットに任命する。チームメイトに対する不安が薄らいだアスカは、「あたしとKISSしたことまで忘れてるんじゃない?」と、記憶喪失につけ込んでいつものシンジいじめを始めた。



「あなたは初号機が操縦できる。それで十分よ」

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 初戦結果が、弐号機の体力＝0

または

1. 初戦結果が、初号機の体力≧1000
2. 初戦結果が、弐号機の体力＜1000
3. 初戦で、10ターン経過

次のシーンはこれだ!

※「このシーンを見るための条件」について……このゲームの物語は戦闘結果・通過したシーン・選択肢などの条件によって分岐します。ここではシーンナンバー・掲載ページ・選択肢など、条件の内容を載せています。各条件はさらに細かい項目「1つ」などの番号が付きます。から成り立っています。条件が複数ある場合は、条件ごとに項目の番号の色を変えてあります。

SCENE 006

「なかなかの成績だわ」

サードチルドレンは伊達じゃなかった

無理やりシミュレータに乗せられたシンジだったが、体がエヴァを覚えていたのか、弐号機を相手に戦い、ミサトが満足できる結果を出した。しかし、記憶を失っているシンジは自分を把握できず、不安を抱えたままだ。アスカとレイに連れられて、NERV本部の中を見にいくシンジ。ミサトはその姿を見送りながら、ゲンドウが居合わせないことに不満を漏らすが、リツコは独り言のように異を唱えた。

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 初戦結果が、初号機の体力≧1000
2. 初戦結果が、弐号機の体力≧1000
3. 初戦で、10ターン経過

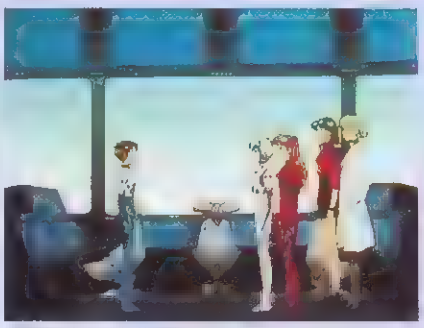
※「このシーンを見るための条件」について②：各項目「初戦の場合は戦闘結果」に付いている番号は、その条件を成立させるのに必要な項目の数を表わします。番号が①だけなら、その項目は1つ。①②③のように複数なら、それらすべての項目をクリアしないとその条件は成立しません。SCENE 006の場合、条件は1つ。その条件を成立させるのに必要な項目は3つです。

SCENE 007

「彼女……ヒカリちゃん？」

記憶を失った14歳の少年の限界か？

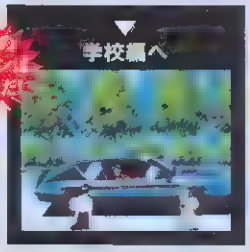
やはり記憶を失ったシンジに、エヴァの操縦は難しかった。肉体の記憶に望みを託していたミサトは、落胆を隠しきれない。日常生活の刺激による回復に可能性を求めて、ミサトはシンジを学校に行かせることにする。しかし学校といっても、シンジにはその記憶もない。ヒカリという彼女がいるとアスカにいわれて、動揺しながらも結構その気になるシンジだった。



記憶かなくても性格は変わらない

「彼女のヒカリちゃんも忘れた？」

場面条件



このシーンを見るための条件

1. 初戦結果が、初号機の体力＝0

または

1. 初戦結果が、初号機の体力＜1000
2. 初戦結果が、弐号機の体力≧1000
3. 初戦で、10ターン経過

※「このシーンを見るための条件」について、「条件」の項目で、通過していなければならない場面や、選んでいなければいけない選択肢に付いている番号は、項目をクリアしていく順番も同時に表わしています。

SCENE 010

「ごめん。そんなことも思い出せなくて」

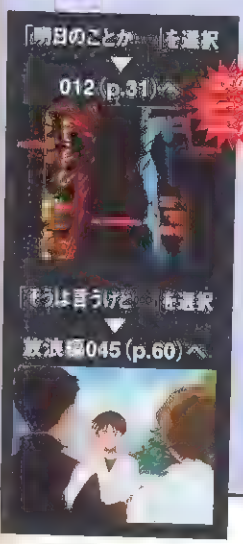
シンジは綾波の名前すら憶えていない

記憶を失ってしまったシンジであったが、彼のエヴァンゲリオンパイロットとしての資質そのものは失われていなかった。ミサトから以前と同様、使徒迎撃の待機任務に就くよう指示されたシンジ。待機所でアスカ、レイと会話を交わすが、シンジは2人の名前も憶えていない。記憶喪失に対する、アスカからの慰めとも励ましともつかないセリフに、シンジは明日のことについて考えるのだった。

このシーンを見るための条件

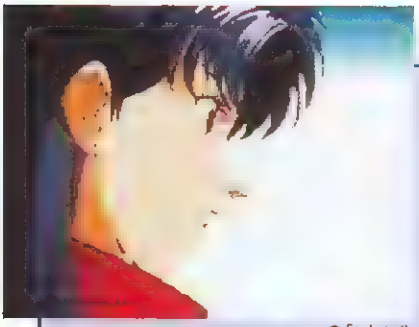
❶ 005(→p.27)を通過している

場面条件



SCENE 012

「で、フォーメーション、どうするの？」



使徒、再接近

シンジの記憶を吸収した使徒が再度現われ、NERV本部に向かってきていた。使徒の攻撃手段確認のため、標的用の無人兵器を出動させたが、それは使徒の荷粒子砲によって呆気なく消滅する。シンジは使徒の放った荷粒子砲の光に、かつて戦った

「1人か2人が先錬後援」

第5使徒「ラミエル」への恐怖を感じ取ったが、それは記憶を取り戻したためなのではなかった。ミサトからのエヴァ3機による使徒迎撃作戦指示に、アスカは強気なところを見せる。

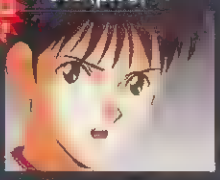
「ずいぶんシンプルね」

次のシーンはここだ！

「先鋒をやらせてください」を選択

▼

013（p.70）へ



「いきなり戦いなんて…」を選択

▼

攻撃編045（p.60）へ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 010（→p.30）で「明日のことか…」を選択

または

1. 010（→p.30）で「そうは言うけと…」を選択
2. 045（→p.60）で「ヤバイ、逃げなきゃ」を選択
3. 047（→p.78）で「わかった、戻るよ」を選択

※次のシーンはここだ！」で、「」内のシーンナンバーが掲載ページ、「画面写真」を載せています。名場面として紹介されてしまうシーンについては、「この分岐リスト」のページが入っていますのでそちらを参照してください。また、分岐する場合は、分岐条件とすべての分岐先のシーンを載せています。

SCENE 017

「…うたく、とんだドジ踏んじゃったわね」

❶アスカは気遣うシンジを叱責する

ケガで戦線離脱したアスカ

シミュレーションバトルでは好成績を納めたシンジであったが、実戦では使徒へ効果的なダメージを与えることができない。そのうえ、弐号機とアスカは、ダメージによりリタイアを余儀なくされてしまう。通常兵器を総動員して時間稼ぎする間に弐号機は回収され修復を受けるが、パイロットのアスカは戦線復帰不可能であった。ケガを負いながらも、病室でシンジを叱責するアスカ。

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 007(→p.29)を通過している
❷ 093(→p.56)で「わかった、行くよ」を選択

または

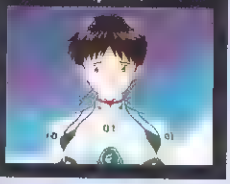
❶ 012(→p.31)を通過している
❷ 第2戦結果が、使徒の体力＝0
❸ 第2戦結果が、初号機の体力＜4500

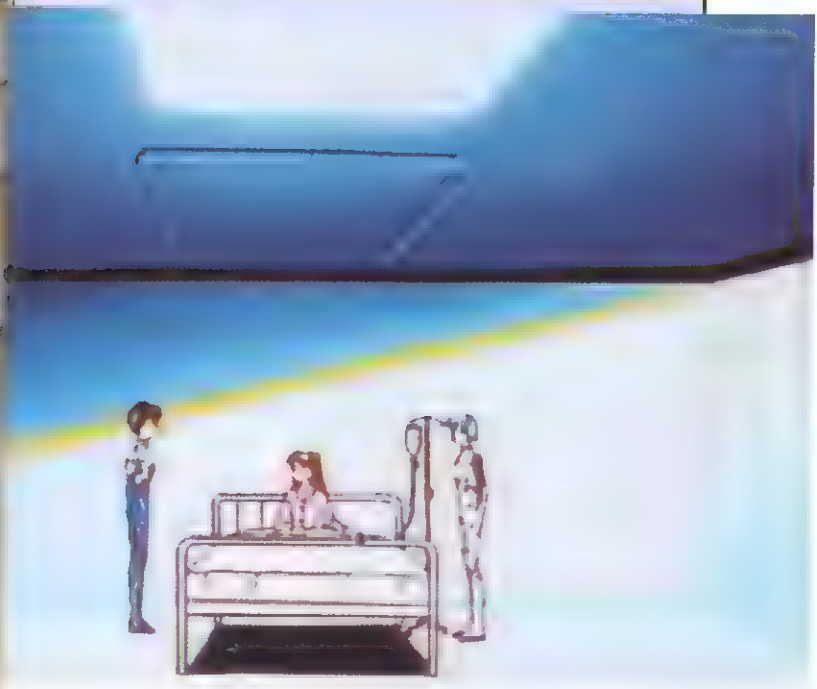
または

❶ 012(→p.31)を通過している
❷ 第2戦結果が、使徒の体力＞0
❸ 第2戦結果が、初号機の体力＞0
❹ 第2戦で、20ターン経過

敵の体力が50%以上で戦闘終了
▼
018(p.78)へ

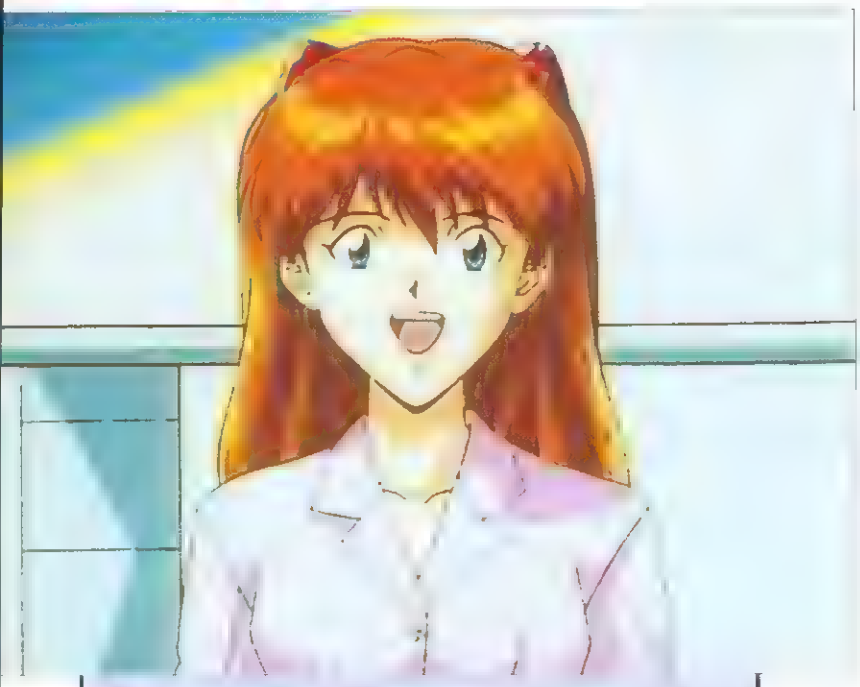
敵の体力が50%以下で戦闘終了
▼
035(p.78)へ





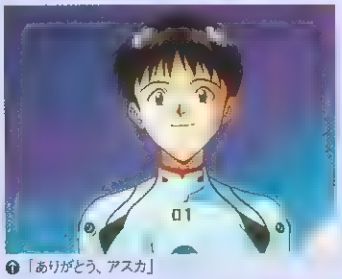
SCENE 022

「ま、思い出に押し潰されないように」



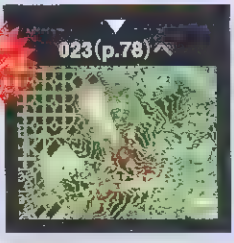
アスカの、精一杯の励まし

どうにか通常兵器で足止めをしている使徒だが、NERV本部のあるジオフロントに到達するのは時間の問題である。使徒を倒すことのできる兵器はエヴァ以外にない。そして、今攻めてきている使徒は、シンジの記憶の中の〝恐怖〟を具現化した、シンジ自身の恐怖である。それを知りながらも、ミサトはエヴァでの出撃を指示する。アスカの励ましを受けシンジは、彼自身の過去と恐怖に立ち向かうことを決心するのだった。



❶「ありがとう、アスカ」

❷アスカをバカ呼ばわりするミサトの言葉の注意



次のシーンはここ！
▼
023(p.78)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 017(→p.32)を通過している
2. 021(→p.78)で「やらせて下さい！」を選択

SCENE 041

「発進！」

初号機、使徒との決戦へ

使徒、そして彼自身の過去と対決する決意を胸に、シンジは初号機のエントリープラグに収まる。シンジはレイに先刻の弱気な言葉を謝り、彼の決意を伝えるが、レイは黙ったまま聞き流す。使徒はシオノプロントの目前まで迫って来ていた。エヴァの準備ができるまでの時間を稼いでいた通常部隊に撤退命令を発したミサトは、レイとシンジに発進を指示するのであった。

❶初号機、エントリープラグ挿入！

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ プレイ回数が1回目である

または

❶ プレイ回数が2回目以降である
❷ 022（→p.33）を前回以前に通過していない

または

❶ 022（→p.33）を前回以前に一度通過している
❷ 023（→p.78）で「僕を取り戻しに行くよ」を選択

※初めて「戦闘編」シナリオへ進んだ時は、必ずこのシーンになる。2度目からは弐号機にも乗れるようになるが、初号機がいい！という人はシーン023で「僕を取り戻しに行くよ」を選ぼう

SCENE 042

「弐号機、発進！」

シンジの乗る弐号機、出撃！

シンジは弐号機に乗っての出撃を希望する。シンジの攻撃力不足が原因でアスカがリタイアしたこともあり、シンジなりのアスカと弐号機のための敵討ちの気持ちであった。ミサトはシンジの気持ちを汲み、弐号機のシステムデータの書き換えを指示する。エヴァを乗り換えたからといって使徒に勝てるわけではないが、戦闘時にシンジの精神的な支えになるだろうと配慮したからである。

↑シンジ、エヴァ弐号機で発進！

場面条件

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が2回目以降である
2. 022(→p.33)を前回以前に一度通過している
3. 023(→p.78)で「弐号機に乗りたいんです」を選択

※「一度」戦闘編」のシナリオを通過していないと、「弐号機に乗りたいんです」の選択肢は出ない。

次のシーン

SCENE 028

「シンジ君、あの使徒は本来のあなたが嫌がることをやっているのよ。この意味わかるわね」

「綾波さん!」シンジ叫ぶ

使徒が零号機を掴に!

ダメージを与えられた使徒は逃げるが、まだ近くに潜んでいる。突然、使徒は零号機の背後から現われ、零号機を掴に取る。だがレイは落ち着き払い、使徒を零号機と一緒に撃つよう求めてくる。エントリープラグへの直撃さえなければ、エヴァのパイロットが死ぬような事態はないことを知っているレイ自身の判断であった。また、零号機を掴にしているため、使徒自身も身動きが取れないからなのだが、シンジは撃つことを迷う。

「零号機を?」「掴にした?」

「撃つよ、綾波さん」を選択
▼
039(p.38)へ

「僕にはできないよ!」を選択
▼
029(p.37)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 017(→p.32)を通過している
2. 041(→p.34)を通過している

SCENE 029

「シンジ君が、最も恐れる存在…？」

シンジの恐怖する対象、それは…

シンジは零号機を楯にした使徒を撃つことができない。その結果、使徒は零号機を倒し、レイは命にかかわるダメージを受けてしまう。自分が撃たなかったために起こったことを見て、シンジは大きく動揺する。そして初号機の前に立つ使徒に、シンジは父ゲンドウの姿を見るのであった。理解はできなくとも、今の自分では使徒を倒すことができないことにシンジは気付いていた。リツコだけがシンジの最も恐れる存在が何なのかを察していた。

このシーンを見るための条件

ⓘ 028（→p.36）で「そんなこと、僕にはできないよ！」を選択

場面条件

SCENE 039

「兵器使用自由。各個の判断で戦闘を！」

初号機、零号機を撃つ！

シンジは意を決し、零号機を楯にする使徒を撃った。しかし、射撃の狙いが外れたためか、初号機の放った攻撃のほとんどは零号機に向かい、そのショックによってレイは気を失ってしまう。そして、使徒へはほとんどダメージを与えることができなかった。結果として零号機の支援がなくなり、シンジは自分1人で戦うほかなくなったのであった。

❶初号機に撃たれ、倒れる零号機

❷零号機を撃って動揺するシンジ

142 (p.70)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 028 (→p.36)で「…撃つよ、綾波さん」を選択

SCENE 030

「僕の思い出の中には、かけがえのないものだってたくさんある」

シンジの、記憶を取り戻すための戦い！

使徒へダメージを与えたためか、シンジの脳裏に過去の映像が断片的に蘇る。それはレイ、アスカ、ミサトたちとの出会いの映像…。そう、シンジにとって、この街に来てからの記憶は決して楽しいものばかりではなかったが、その中にも彼にとって宝物ともいうべき出会いもあったのだ。記憶を失うことによって、そのことに気付いたシンジ。彼のエヴァとのシンクロ率は上昇し、失った記憶を取り戻すべく奮い立つ。

次のシーンはここから

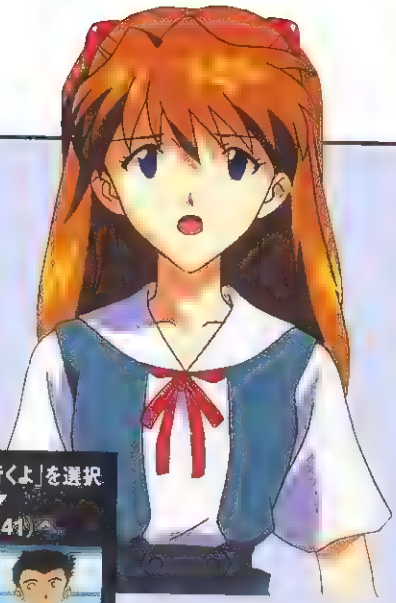
場面条件

このシーンを見るための条件

- 1 029（→p.37）を 通過している
- または
- 1 042（→p.35）を 通過している
- または
- 1 100（→p.59）を通過している
- または
- 1 059（→p.66）を通過している

SCENE 072

「肩の力を抜いて学校生活をエンジョイするのね」



逡巡の正門前

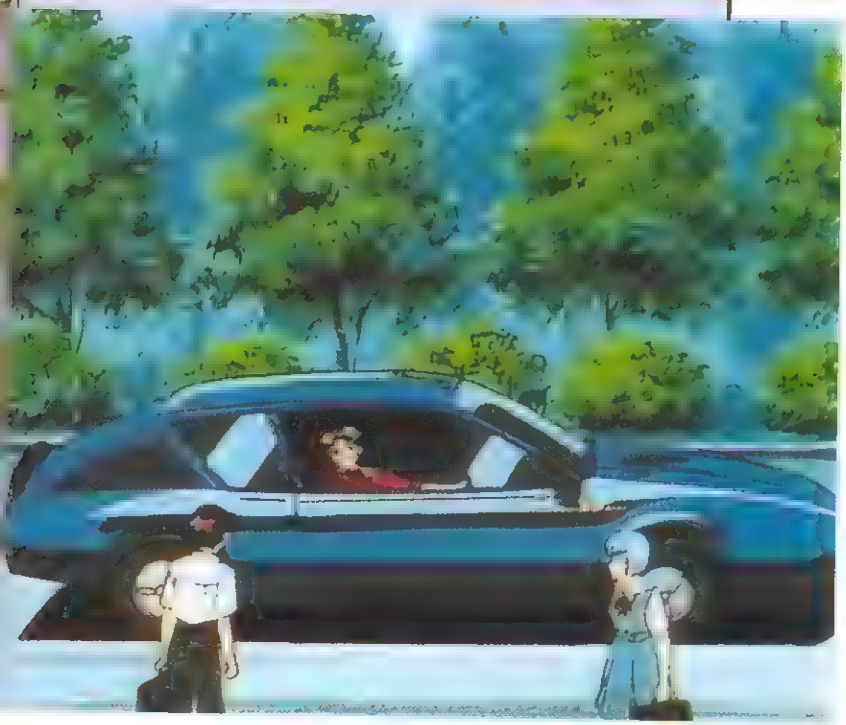
失われた記憶を回復するきっかけを日常生活に求めて、シンジはミサトの運転する車で学校に向かった。だが、アスカやレイに付き添われながらも、不安を隠しきれないシンジの表情は暗い。坂を上りきった正門の前で車は停まった。車を降りたシンジを、ミサトはウィンドウを下ろして見送る。しかし、見覚えのない校舎を目の当たりにしたシンジは、レイたちに促されても校門をくぐる決心がつきかねていた。

「わかった、行くよ」を選択
▼
073 (p.41)へ

「やっぱり…やめとくよ」を選択
▼
102 (p.79)へ

場面条件

このシーンを見るための条件
❶ 007(→p.29)を通過している



SCENE 073

「こりゃまた失礼しました～！」

心配しながらもウケを狙う2人

不安に駆られながらも、シンジは意を決して校門をくぐった。シンジが靴を履き換えているところに、トウジとケンスケが登校してきた。2人はシンジが3日も休んでいたことを心配しつつも、いつものように漫才を始める。しかし記憶のないシンジは、2人の様子をあっけにとられながら呆然と見つめるだけだった。3人の間に流れる沈黙に耐えきれず、トウジがつぶやく。「ちょっと、ハズしてもうたかな？」

↑シンジはトウジたちがわからない

↑突然のギャグに呆然とするシンジ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 007(→p.29)を通過している
2. 072(→p.40)で「わかった、行くよ」を選択

または

1. 012(→p.31)を通過している
2. 第2戦結果が、使徒の体力＝0
3. 第2戦結果が、初号機の体力≧4500

次のシーンはここ

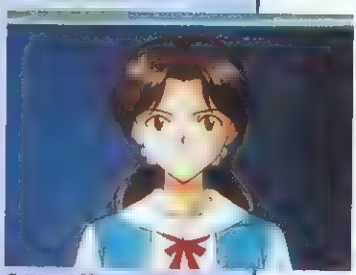
SCENE 076

「そんな大事なことを忘れるなんて、碇君てサイッテー！」

張りめぐらされるアスカの罠!?

シンジが記憶喪失であることをケンスケとトウジに教えられたアスカは、さっさと教室に向かう。先回りしてクラスの女生徒たちにも、シンジが記憶喪失であることを教えるアスカだったが、「2人で熱いキスをかわした」と、一部情報を操作したため、女生徒からはシンジへの非難が集中。レイは自分の席で無関心な表情だが、アスカの話を耳にしたヒカリは、持ち前の正義感に打ち震える。「ふ、不潔だわ……」

↑アスカはシンジのひどさを訴える



↑アスカの話でヒカリは憤慨する

場面条件

このシーンを見るための条件

1 073(p.41)を通過している

または

1 006(→p.28)を通過している
2 044(→p.78)で「賑やかなところへ…」を選択
3 045(→p.60)で「仕方ない…、行くよ」を選択

または

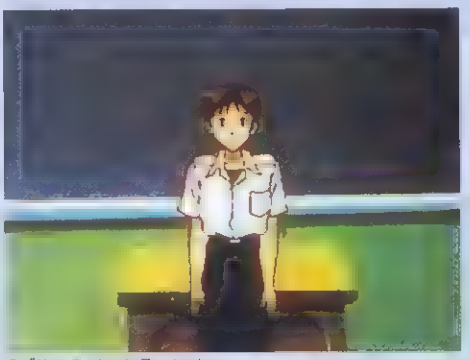
1 007(→p.29)を通過している
2 072(→p.40)で「やっぱり…やめとくよ」を選択
3 047(→p.78)で「わかった、戻るよ」を選択

SCENE 077

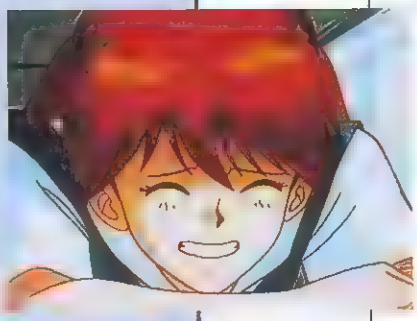
「シェー」

お笑い芸人・シンジ誕生!?

「お前はクラスーのコメディアンだ」というトウジの言葉に乗せられたシンジは、教室に入るなりギャグを連発するが、クラスメイトの反応はない。女生徒に至っては、アスカの情報のために反感を買ってしまったようだ。ひとりアスカだけが、こらきれない笑いをもらしている。トウジとケンスケから「芸の磨き込みが足りない」といわれたシンジは、深刻に悩んでしまった。



↑「ドモー　ンン君って　す」



↑シンジの姿に笑いをこらえる

場面条件

このシーンを見るための条件

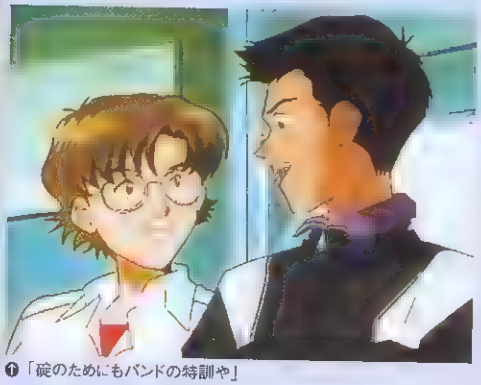
❶ 076（→p.42）で「そうだったのか…」を選択

SCENE 078

「越後屋、主も悪よのう」「なんの、お代官様こそ」

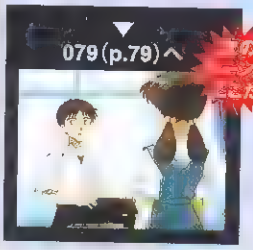
バンドの特訓はシンジのため!?

クラスメイトの冷たい視線を集めているシンジに、トウジとケンスケは記憶を取り戻すためという大義名分で地球防衛バンドの練習を促す。もともとシンジはバンドに反対していたのだが、記憶を失っている今はそんなことを知るよしもない。ひょんなきっかけでバンド結成に成功したトウジとケンスケは、シンジに背を向けてヒソヒソと喜び合うのだった。



❶「碇のためにもバンドの特訓や」

▼079(p.79)へ



場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 076(→p.42)を通過している

SCENE 080

「ちょっと話があるの。来てくれないかな？」

恋人は委員長!?

授業が終わり、帰り支度をしているシンジに女生徒が声をかけた。しかし記憶のないシンジには相手が誰だかわからない。それに気がついた相手は「クラス委員の洞木ヒカリよ」と名乗った。アスカにヒカリという彼女がいると聞かされていたシンジは、

↑ヒカリの名前を聞いて驚くシンジ

ヒカリに「ちょっと話があるの。来てくれないかな？」と言われただけで、2人のフブシーンを妄想してしまい、つい口走ってしまう。「ぼ、ぼくら、そんな関係なんだっけ……？」

←「ちょっと話があるの」

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 007(→p.29)を通過している
2. 073(→p.41)を通過している

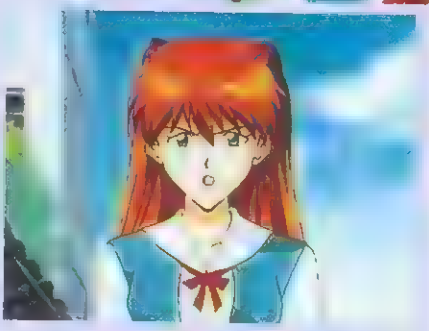
SCENE 105

「ガチョーン！」

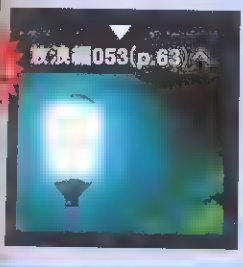
➡「な、な、何ふざけてんのよ！」

拡大する勘違い

放課後、ヒカリに呼び出されたシンジは、自転車置き場でヒカリに問い詰められる。それを物陰からこっそりと聞き耳を立てているアスカ。ヒカリはアスカの話を真に受けてシンジを問い正すが、ヒカリが自分を好きなんだと思っているシンジには話が通じない。お調子者の自分を求められていると勘違いしたシンジはギャグをかますが、逆にヒカリを怒らせ、ひっぱたかれる。わけがわからず心に傷を負ったシンジは、街へさまよい出た。



➡「見ノ、でもたれた険でいカあきてスあ」



放浪編053(p.63)へ

このシーンを見るための条件

場面条件

1. 005(→p.27)を通過している
2. 使徒との初戦に勝利する
3. 076(→p.42)で「そういわれてもなあ」を選択

または

1. 006(→p.28)を通過している
2. 076(→p.42)で「そういわれてもなあ」を選択

SCENE 106

「傷心の僕は、あてどもなく街へさまよい出た」

勘違いの口づけ

シンジを呼び出したヒカリは、自転車置き場でシンジを問い詰める。そばの物陰では、アスカが2人の会話に聞き耳を立てていた。ヒカリはアスカの話を信じてシンジを問い正すが、ヒカリが自分を好きなんだと思っているシンジには話が通じない。気持ちを行動で示そうと、シンジはヒカリを抱きよせ強引にキスをする。一瞬の後、我に返ったヒカリはシンジを力一杯ひっぱたいた。恋人にふられたと思い込んだシンジは、街へとさまよい出た。

↑ヒカリを恋人だと勘違いしているシンジ

↑ヒカリもまんざらではなさそうだ

次のシーンはここだ

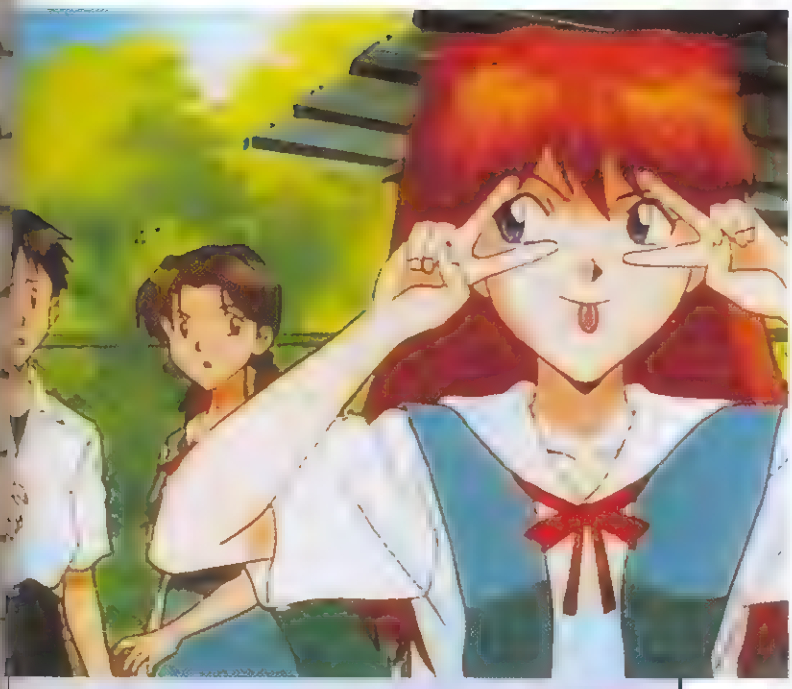
場面条件

このシーンを見るための条件

1. 007(→p.29)を 通過している
2. 082(→p.79)で「はっきりさせとこう」を選択

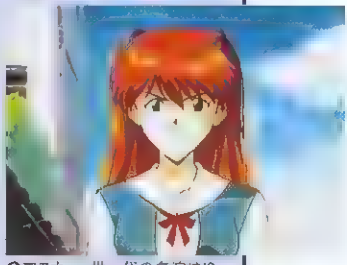
SCENE 083

「ひどいわ、シンジ君！ 今まで私のこと、もてあそんでいたのね!?」



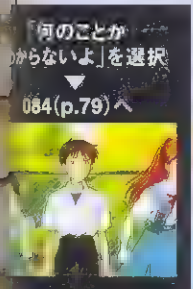
名女優!? アスカ・ラングレー

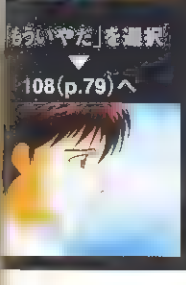
シンジを呼び出したヒカリは、自転車置き場でシンジを問い詰めた。物陰では、アスカが2人の会話に聞き耳を立てている。ヒカリがアスカの話を信じてシンジを問い正していると、アスカが泣きながら飛び込んできた。ヒカリが恋人だと聞かされていたシンジは、ヒカリとアスカが自分を奪いあって三角関係になっていると思い込む。しかし泣きながら後ろを向いたはずアスカは、ペロっと舌を出しているのだった…。



❶アスカ、一世一代の名演技!?

❶「アスカの唇を奪っておいて…」





場面条件

このシーンを見るための条件

1. 005(→p.27)を通過している
2. 076(→p.42)で「そうだったのか…」を選択

または

1. 006(→p.28)を通過している
2. 076(→p.42)で「そうだったのか…」を選択

または

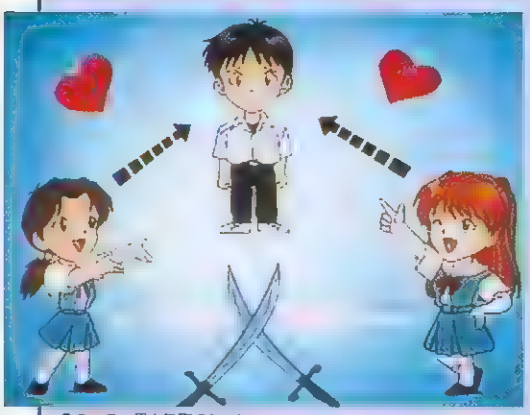
1. 007(→p.29)を通過している
2. 082(→p.79)で「うまくごまかさなきゃ」を選択

SCENE 107

「美女の争う姿は見たくないのさ」

絶頂とどん底

アスカとヒカリに挟まれてモテモテ男を気取ったシンジだったが、当然のことながら2人の反応は冷たかった。シンジはモテモテの絶頂にいたはずだったが、わけがわからないまま呆れられ、バカにされて孤独な気持ちのどん底に沈み込む。心に傷を負ったまま、あてどもなく街へさまよい出るシンジだった。



❶モテモテ男を気取るシンジ

このシーンを見るための条件

❶ 083（→p.48）で「まいったな～」を選択

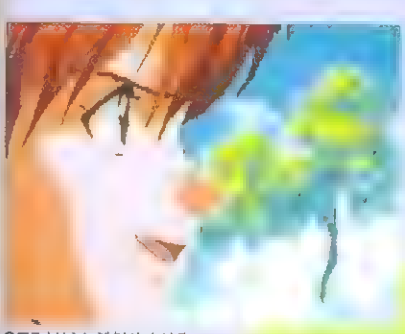
場面条件

SCENE 110

「ヒカリ、あんたに気イあるかもよ」

月下氷人アスカ!?

アスカとヒカリに問い詰められたシンジが正直に「わからない」と答えると、2人とも走り去ってしまった。シンジは、ちょっと迷ってアスカを追いかけた。シンジが自分を追いかけてきたことにちょっと驚いたアスカだったが、こころばかりにシンジにヒカリを意識させる。しかし、自分でけしかけておきながら、簡単にその気になるシンジを複雑な思いで見るアスカだった。



❶アスカはシンジをけしかける

場面条件

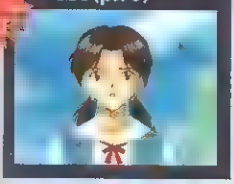
このシーンを見るための条件

❶ 005(→p.27)を通過している
❷ 083(→p.48)で「何のことかわからないよ」を選択
❸ 084(→p.79)で「待ってよアスカ…さん」を選択

または

❶ 006(→p.28)を通過している
❷ 083(→p.48)で「何のことかわからないよ」を選択
❸ 084(→p.79)で「待ってよアスカ…さん」を選択

▼086(p.79)へ



SCENE 085

「……本当に、何も覚えてないの？」

❶ヒカリの気持ちは微妙に変化する

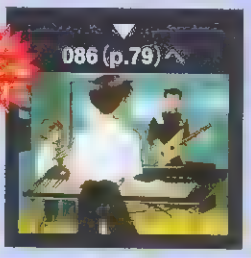
❶「何ひとつ覚えていないんだ」

揺れるヒカリの乙女心

アスカとヒカリに問い詰められたシンジが正直に「わからない」と答えると、2人とも走り去ってしまった。シンジは、ちょっと迷ってヒカリを追いかけた。追いつかれたヒカリはシンジのアスカに対する態度を責めるが、記憶もなく答えようがないシンジは、ただ黙っているしかなかった。シンジの困った表情に気がついたヒカリは、本当に記憶がないことを理解する。

今までの印象と違うシンジに、新たな感情を沸き起こすヒカリだった。

次のシーンへ
086 (p.79)へ



場面条件

このシーンを見るための条件

1. 083(→p.48)で「何のことかわからないよ」を選択
2. 084(→p.79)で「委員長、待ってよ」を選択

SCENE 088

「ただいま、でしょ。どうだった、学校？」

闇に潜む使徒の目

バンドのヴォーカルの件で頭を痛めつつ、シンジはマンションに戻った。しかし記憶がないため、買い物の袋を下げたまま廊下をうろうろして自分の部屋を探している。先に帰っていたミサトが、シンジを出迎えた。ミサトは学校での様子を聞きつつ、シンジに記憶を奪った使徒がいつ行動するかわからないことを伝える。その時、闇の中で使徒の目が不気味に光るのだった……。

❶「なんだか初めてのことばかりで」

場面条件

▼118(p.79)へ

このシーンを見るための条件

❶ 083(→p.48)で「何のことかわからいないよ」を選択

SCENE 112

「なんで、このアタシが裸にならなきゃいけないのよおっ！」

このシーンを見るための条件

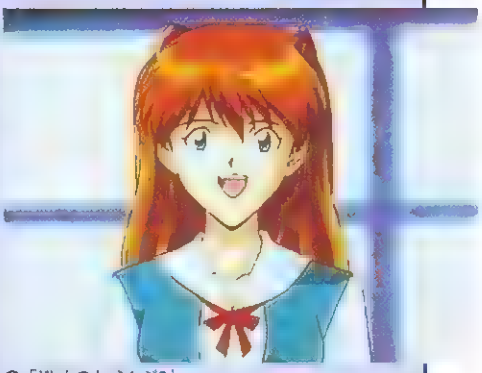
❶ 086（→p.79）で「アスカ…さんはどう？」を選択

場面条件

084（p.79）で
アスカを追った場合
▼
113（p.79）へ

次のシーンはここだ！

084（p.79）で
ヒカリを追った場合
▼
089（p.54）へ



❶「どしたのよ、シンジ？」

アスカ怒りのビンタ炸裂!!

翌日の朝、学校の正門で地球防衛バンドのヴォーカルをアスカに頼んでいるシンジの姿があった。しかしヴォーカルに求められているのが「セクシールック」だという話を聞いたアスカは怒り狂い、渾身のビンタをシンジにお見舞いしたのだった。

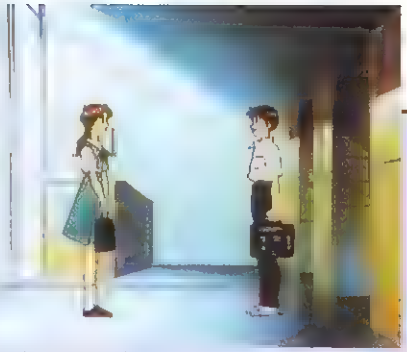
SCENE 089

「委員長に頼みがあるんだ」

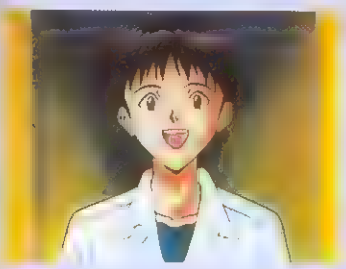
ヴォーカルは委員長

翌朝。登校したシンジは、学校の玄関でヒカリに声をかけられる。アスカとの関係についても誤解が解け、和やかなムードだ。

可能性を感じたシンジは、ヒカリに頼みがあると切り出した。シンジの依頼を「私にできることだったら」と内容も聞かないうちに承諾するヒカリの声は、どことなく嬉しそうだった。

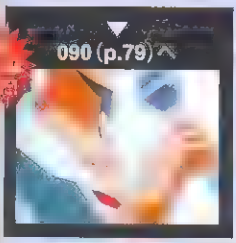


↑「私にできることだったら」



←「おはよう、委員長」

場面条件

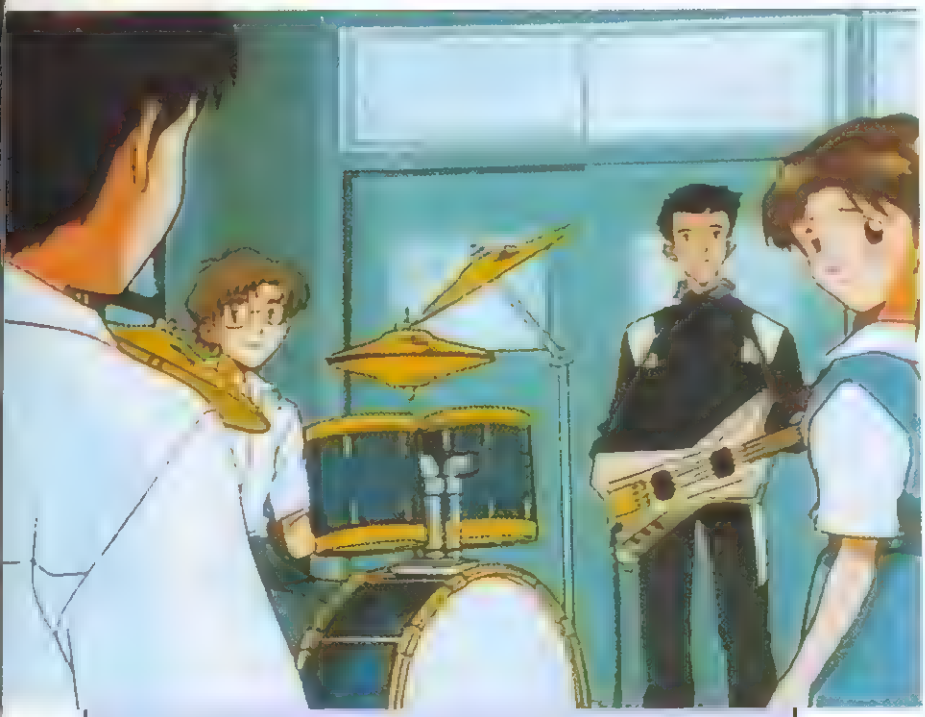


このシーンを見るための条件

1. 085 (→p.51) を通過している
2. 086 (→p.79) で「委員長に頼んでみるよ」を選択

SCENE 091

「別に、あんた達のためじゃないわよ」



地球防衛バンド、完成!!

放課後の音楽室で、シンジたち地球防衛バンドが練習をしている。中央にはヴォーカルのヒカリの姿があった。予想外のヒカリの才能に、トウジもケンスケも驚いていた。トウジはバンドが自分の理想通りに仕上がりつつある喜びに、涙を流さんばかりだ。バンドをやる理由をケンスケに問われたヒカリは、チラっとシンジを見て頬を赤らめたが、返事をはぐらかして練習を続けようと言った。

↑「完璧やな！　委員長のおかげや」

←「そんじの誰やため？」

次のシーンはこれだ！

このシーンを見るための条件

1. 088(→p.52)を通過している

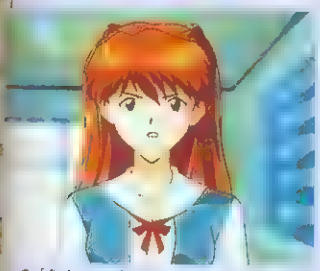
場面条件

SCENE 093

「記憶喪失だからって甘えないでね」

使徒、再び

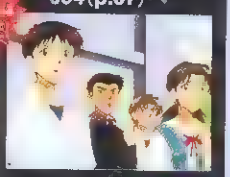
シンジたちが練習している音楽室のドアの外から、アスカが様子をうかがっている。シンジとヒカリがいいムードになるように自分であおっておきながら、なぜか不満のアスカだった。その時、サイレンとともに非常警戒態勢の警報が響き渡った。アスカは音楽室に飛び込み、シンジに出撃を促す。エヴァンゲリオン初号機のパイロットとしての自覚を訴えられたシンジだが、瞬時に決断することはできなかった。



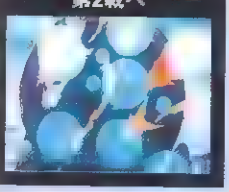
❶「行くの？　行かないの？」

❷出撃の覚悟がつかないシンジ

「僕は…行かないよ」を選択
▼
094(p.57)へ



「わかった、行くよ」を選択
▼
第2戦へ



場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 091(→p.55)を通過している

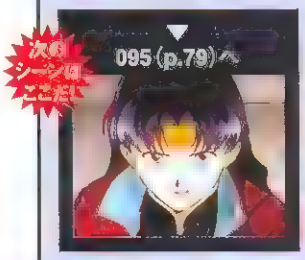
SCENE 094

「あれ、アスカの乗ってるエヴァちゃうか」

零号機、弐号機、初号機、発進せず

シンジが出撃を拒んでいるという報告を聞き、ミサトはアスカとレイを発進させた。しかし、使徒の能力には不明な点が多く、2人は苦戦を強いられる。

シンジたちのいる学校からも、市街地で2機のエヴァが戦っている様子が見えた。さっきまでいっしょにいたアスカがエヴァを操縦して戦っているのを見て、シンジの心は複雑な気持ちに囚われる。



場面条件

このシーンを見るための条件

093(→p.56)で
「僕は…行かないよ」を選択

SCENE 096

「お前、ホンマにそれでエエと思うとるんか？」

来週を手に入れろ！

零号機と弐号機の動きを先を読んで攻撃してくる使徒を見て、リツコは使徒がシンジの記憶を吸収したことを確信する。手の内を読まれているアスカとレイは、一方的な戦いの中でダメージを深くしていった。ヒカリやトウジは、決心のつかないシンジを必死に説得している。「戦わなければ来週はないし、来週が来なければ文化祭もない」。理屈ではわかっていても、心が決まらないもどかしさにシンジ自身も苦しんでいたが・・・。

❶「出しゃばっても足手まといさ」

「行くよ、委員長」を選択
▼
097（p.79）へ

「委員長の側にいるよ」を選択
▼
115（p.79）へ

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 094（→p.57）を通過している

SCENE 100

「強い。強すぎる……」

↑ヒカリの声がシンジに届く

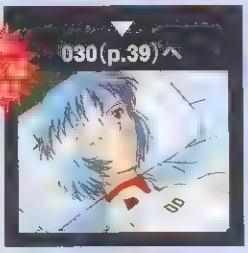
自分自身との戦い

ヒカリたちに励まされ、シンジは出撃する。弐号機が倒され、レイの零号機は孤立してしまった。レイが覚悟を決めたそのとき、初号機が到着する。しかしシンジの記憶を持つ使徒は手強く、思うようにダメージを与えられない。敵の動きについていけないシンジは、つらい戦いを余儀なくされる。自分の恐怖や怯えという記憶と戦っていることを思い知らされるシンジの脳裏に、あきらめともいえる思いがよぎった……。

↓ヒカリの声に動きが止まるシンジ

↑シンジは自分の記憶と戦い続ける

次のシーンはここから



場面条件

このシーンを見るための条件

1 096(→p.58)を通過している

SCENE 045

「あの…君達…誰だい？」

シンジ、天然ボケ状態

記憶を失ったシンジは、エヴァンゲリオンパイロットとして扱われることに不安を感じ、逃げ出してしまう。しかし、記憶を失ってしまった彼には行くあてなどあるはずもない。孤独を紛らわすために街を彷徨い、繁華街へと向かうと、登校途中のトウジ、ケンスケに出会う。トウジもケンスケも学校のクラスメイトなのだが、今のシンジには彼らとどう接していいのかわからない。

❶ケンスケとトウジ、シンジを発見

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 006（→p.28）を通過している
2. 044（→p.78）で「賑やかなところへ…」を選択

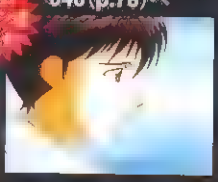
または

1. 010（→p.30）で「そうはいうけど…」を選択

または

1. 007（→p.29）を通過している
2. 072（→p.40）で「やっぱり…やめとくよ」を選択
3. 044（→p.78）で「賑やかなところへ…」を選択

「ヤバイ、逃げなきゃ」を選択
▼
046（p.78）へ



「仕方ない、行くよ」を選択
▼
064（p.79）へ

SCENE 050

「このまま、この街にいたって…」

この街にいる理由

トウジ、ケンスケを振りきり、逃げ出したシンジ。彼らに記憶喪失になったことを説明したところで、信じてもらえるとも思えなかったからだ。逃げた先の、とある街角でシンジは立ち止まる。何か予感がして振り返ると、そこにはレイが立っていた。シンジを連れ戻しに来たレイだったが、シンジは戻ることを頑なに拒む。そして立ち去るシンジをレイは追おうとはしなかった。歩き疲れ、夕暮れの公園でベンチに横たわるシンジ……。

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 006（→p.28）を通過している
2. 044（→p.78）で「人気のないところに…」を選択

または

1. 007（→p.29）を通過している
2. 072（→p.40）で「やっぱり…やめとくよ」を選択
3. 044（→p.78）で「賑やかなところへ…」を選択
4. 045（→p.60）で「ヤバイ、逃げなきゃ」を選択
5. 047（→p.78）で「戻りたくないよ」を選択

または

1. 007（→p.29）を通過している
2. 072（→p.40）で「やっぱり…やめとくよ」を選択
3. 044（→p.78）で「人気のないところに…」を選択
4. 047（→p.78）で「戻りたくないよ」を選択

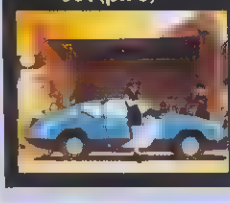
または

1. 010（→p.30）で「そうはいうけど…」を選択
2. 045（→p.60）で「ヤバイ、逃げなきゃ」を選択
3. 047（→p.78）で「戻りたくないよ」を選択

「でも、どこへ行けば…」を選択
▼
051（p.78）へ

次のシーンはここだ！

「出てってやる、こんな街」を選択
▼
061（p.78）へ



SCENE 052

「まったく、手間かけさせるわねぇ…」

駅でシンジを待つ女2人

〝自分はもともと期待されていないのだ〟と思い込んだシンジは、街から出て行こうと考えた。第3新東京市のターミナル駅に向かったシンジだったが、そこにはミサトとアスカが待ちかまえていた。記憶を失い、監視下から消えたシンジの次なる行動は、街から逃げ出すことに違いない、と予測しての行動である。先に彼女たちの姿を見つけたシンジは、その場から逃げ出すしかなかった。

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 050（→p.61）で
「出てってやる、こんな街」を選択

または

❶ 083（→p.48）で
「もういやだ！」を選択

SCENE 053

「他に行く所はないでしょうから」

❶夜の公園で、シンジに近づく影

レイにはシンジの行動が読める?

行くあてもなく、街から逃げ出すことも諦めたシンジ。夜の公園でベンチにひとり腰掛けるシンジの前に人影が伸びる。その影の主はレイだった。簡単に自分の居場所を知られてしまったシンジは、レイに「なんでここが?」と尋ねる。レイの「なんとなく」「他に行く所はないでしょうから」という言葉に、シンジは何も言い返す言葉を持たなかった。レイはシンジの前に立ち、話しかける。

場面条件

このシーンを見るための条件
❶ 050(→p.61)を通過している
または
❶ 052(→p.62)を通過している

SCENE 063

「帰れる場所があるだけ、幸せなことよ」

シンジの一番の理解者、レイ

逃げ出したものの行くあてもなく、しかし街から出て行くこともできないシンジは、公園のベンチで夜を明かすことになる。そんなシンジのもとにやってきたレイだが、彼を連れ戻しに来たわけではなかった。それどころか、シンジの様子を気遣うような素振りさえ見せる。だが、本人以上にシンジの心理を理解したようなレイの言葉に、シンジは言いようのない苛立ちを感じるのだった。

❶「何様のつもりだよ、いったい」

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 010(→p.30)で「そうはいうけど…」を選択

❷ 053(→p.63)を通過している

SCENE 057

「結局、帰ってこなかったのね」

シンジ不在のまま、使徒を迎え撃つ2人

翌朝、シンジの記憶を吸い取った使徒が再び現われる。アスカとレイはそれぞれのエヴァに搭乗し、発進に備えていた。エントリープラグ間の通信で、アスカはレイにシンジのことを話しかける。アスカもシンジのことを気にかけてはいたのだ。しかし、それは"シンジ"にではなく、"サード・チルドレン"という存在に、であった。パイロットがいなければ、エヴァンゲリオンという強力な兵器も、戦力にはならないからだ。

❶「もう、帰ってこない」

次のシーンはここだ！

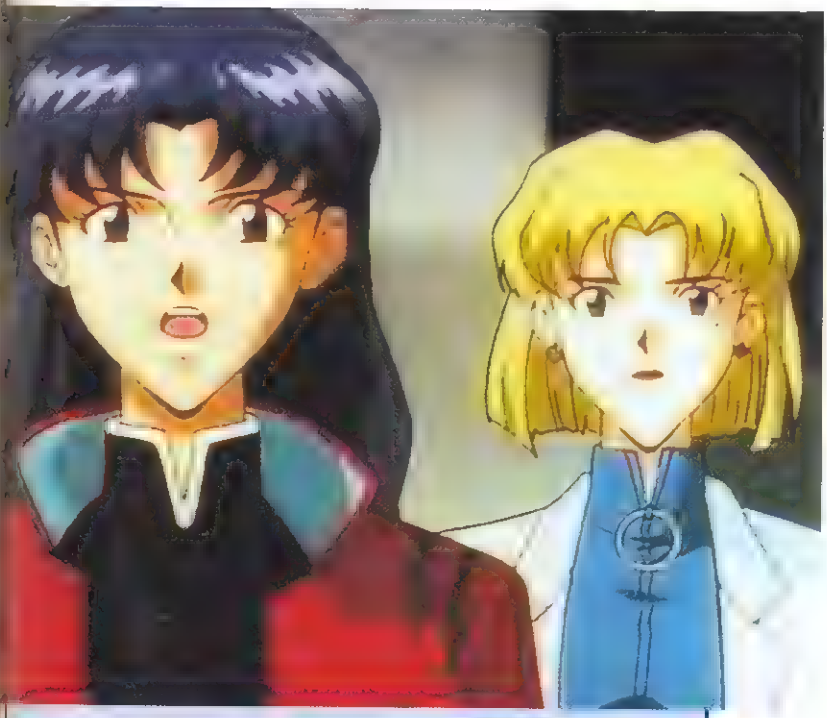
このシーンを見るための条件

❶ 053(→p.63)を通過している

場面条件

SCENE
059

「最悪の事態かしら」



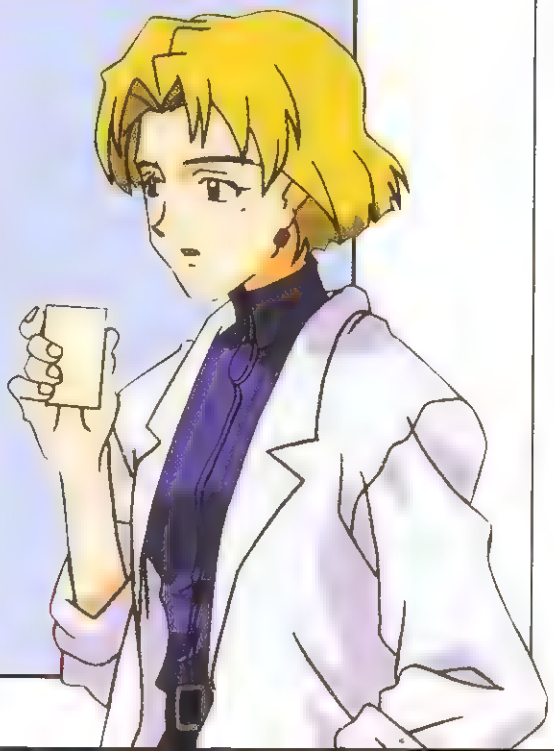
場面条件

このシーンを見るための条件

1. 057（→p.65）を通過している
2. 058（→p.78）で「僕が行ったって…でも」を選択

苦境にありながら、冷静なリツコとミサト

突然鳴り響く非常警戒態勢のアナウンスに、シンジは使徒が迫って来ていることを知る。シンジはシェルターに向かわず、エヴァと使徒の戦闘を間近に見ていた。戦況は明らかに使徒が優勢で、さらに弐号機はダメージを受けて倒れてしまう。倒れた弐号機のパイロットがアスカであることを思い出したシンジは、エヴァに乗って戦うことを決意し、NERV本部に向かって駆け出していた。



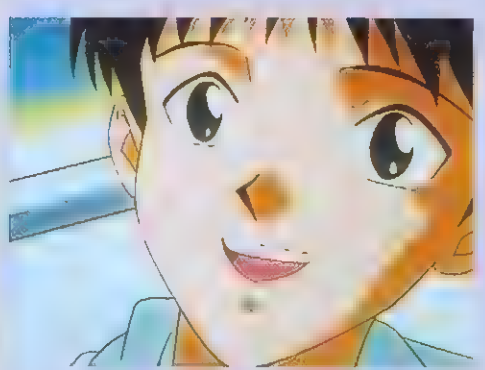
071（p.79）へ

SCENE 139

「何か悟ったような言い方ね？」

一歩大人に近づいたシンジ

使徒を倒して意識を失ったシンジは、メディカルルームに運ばれ、夢の中でゲンドウのイメージを見る。目を覚ましたシンジは記憶を取り戻していたが、逆に記憶をなくしていた間のことは忘れてしまっていた。ゲンドウは今回の報告を聞いても、シンジについては言及しなかったという。ゲンドウの冷たい反応を聞かされても心を乱さないシンジ。ミサトはそんなシンジの態度に、少年が一歩大人に近づいたことを感じた。



❶「でも、いつものことですから」

次のシーンは
▼終わり

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 028(→p.36)で「僕にはできないよ」を選択

SCENE 140

「遅れてごめん。さ、始めようか！」

地球防衛バンド、文化祭に向かってGO!!

使徒を倒して意識を失ったシンジは、夢の中でヒカリのイメージを見る。目を覚ましたシンジは記憶を取り戻していたが、逆に記憶をなくしていた間のことは忘れてしまっていた。もちろんバンドのことも覚えていないのだが、ボンヤリながらヒカリとの約束がシンジの脳裏をよぎる。面会謝絶だったシンジの復帰をあきらめたトウジたちが練習を再開したその時、シンジが音楽室に入ってきた。ヒカリの顔に笑顔がよみがえる。

▲シンジはバンドを思い出した

▼文化祭のステージは大成功！

場面条件

このシーンを見るための条件

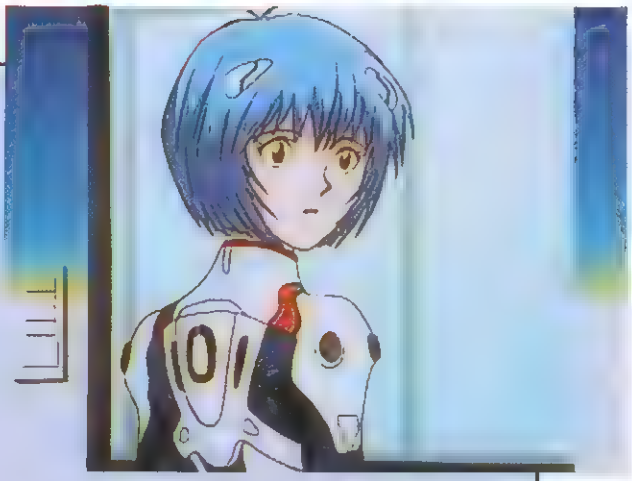
❶ 007(→p.29)を通過している

次のシーンは…

▼終わり

SCENE 141

「ありがとう」「どうして？」「なんだか、いいたかったのさ」



➲「ありがとう」に振り向くレイ

深まるレイとの絆

使徒を倒して意識を失ったシンジは、夢の中でレイのイメージを見る。メディカルルームで目を覚ましたシンジは、使徒に奪われた記憶を取り戻していたが、逆に記憶をなくしていた間のことは忘れてしまっていた。体の回復を待つだけとなったシンジを休ませるために皆が引き上げる中、最後に残っていたレイが、つぶやくように言った。「碇君、お帰りなさい」

次のシーンは…

▼終わり

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 058（→p.78）で「僕がいったって…でも」を選択

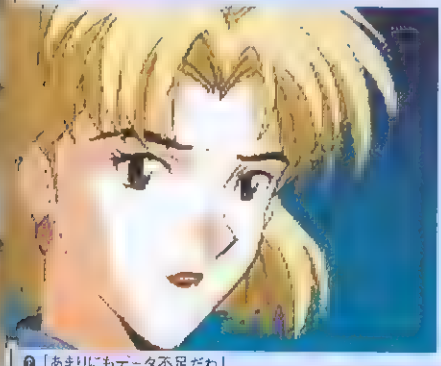
SCENE 142

「このまま永遠に記憶は戻らないの？」

すべては、忘却の川の向こう側に……

使徒を倒して意識を失ったシンジは、メディカルルームで目を覚ました。ベッドの周囲には、心配そうに見つめるミサトたちがいる。使徒は倒したものの、奪われた記憶はよみがえらなかった。記憶を吸い取るシステムを推測することすらできない状況である、と説明するリツコの表情に明るさはない。なんとも手の打ちようがない現実にあきらめるシンジだったが、失われた日々への思いを捨て去ることはできなかった。

❶使徒を倒しても記憶は戻らない



❷「あまりにもデータ不足だわ」

次のシーンは

▼終わり

場面条件

このシーンを見るための条件

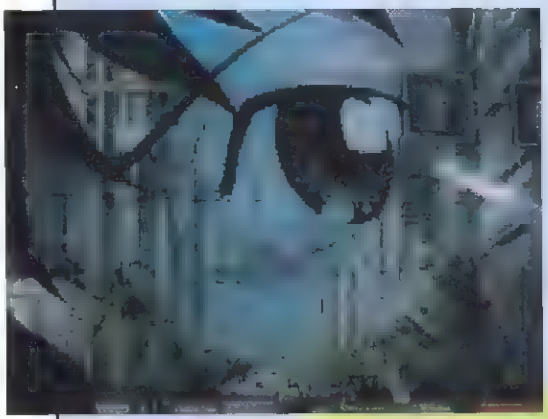
❶ 039(→p.38)を通過している

SCENE 144

「僕はみんなを見殺しにしてしまったのか？」

すべてからの逃走

シンジはすべてを放棄した。父を、友人を、NERVを、エヴァを、そして自分自身さえも。レイの零号機が倒され、使徒は破壊を続ける。やがて第3新東京市は壊滅し、学校もNERVも跡形もなく消滅するだろう。しかし、記憶を失い自分を信じられなくなっていたシンジを責めることは、誰にもできない。拠り所のない心の恐怖に勝てる人間は少ないのだから。



❷シンジは、すべてに背を向けた

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 021(→p.78)で「僕には無理です」を選択

または

❶ 058(→p.78)で「どうしようもないよ」を選択

次のシーンへ

終わり

❶使徒を倒しても

❶「あまりにも

終わり

SCENE 142

「アスカ、拓いてんじゃないの、弐号機に」

アスカとのシンクロは、弐号機より難しい!?

弐号機で出撃したシンジは、使徒を倒した後、意識を失う。目覚めたのはメディカルルームのベッドの上だった。記憶をなくしていた間のことは忘れてしまったが、使徒に奪われた記憶も戻っている。

アスカは、勝てたのはあたしの弐号機の性能が良かったからだ、と主張するが、弐号機のシンクロ率が高かったシンジならアスカとの相性もいいはずとリツコに言われ、むくれてしまうのだった。

次のシーンは

▼

終わり

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 042 (→p.35)
を通過している

SCENE 145

「もう手遅れだ。僕は僕の記憶と引き換えに、その命を……」

記憶はよみがえった。しかし……

全力で戦ったシンジだが、記憶を吸い取った使徒はあまりにも手強かった。エヴァの攻撃や動作パターンはすべて看破され、シンジがもっとも苦手とする攻撃を仕掛けてきた。初号機は倒れ、シンジも余命いくばくもない。警告音が響き渡る1クビットの中で、失った記憶を取り戻したシンジだが、今となってはそれも救いとはならなかった……。

シンジはすべてを思い出したが

次のシーンは

▼終わり

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 初戦以外の戦闘で負ける

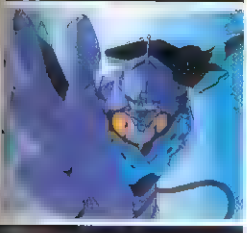
EVA
——咆哮する巨人

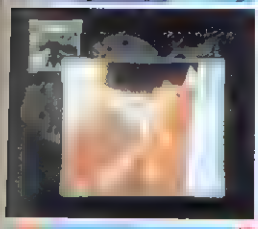
作品のタイトルにもなっている、汎用人型決戦兵器の『エヴァンゲリオン』。人造人間でもあるエヴァとはいったい何なのか……。

アニメ本編と同じように、使徒を相手に死闘を繰り広げるエヴァ。戦闘中のゲーム画面がエントリープラグ内のモニターを意識しているので、初号機の活躍シーンが少なめだが、その分、零号機と弐号機の活躍を見ることができる。

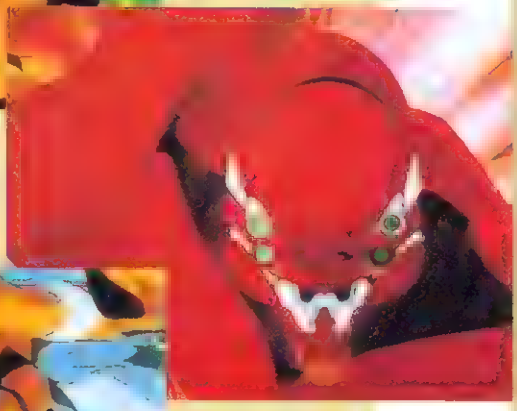
零号機の機体色が青色でなく黄色なのは、このゲームに挿入される話数が第九話と第拾話の間になっているためだ。そのおかげでアニメ本編ではお目にかかることはできなかった、黄色い零号機と弐号機の揃い踏みを見ることがかなうこととなった。

他にも、シンジが弐号機で出撃するなどというシチュエーションも用意されているので、戦闘シーンも要チェックだ。



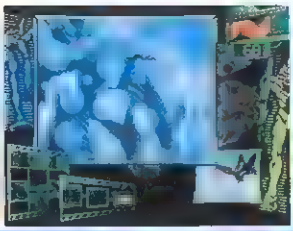


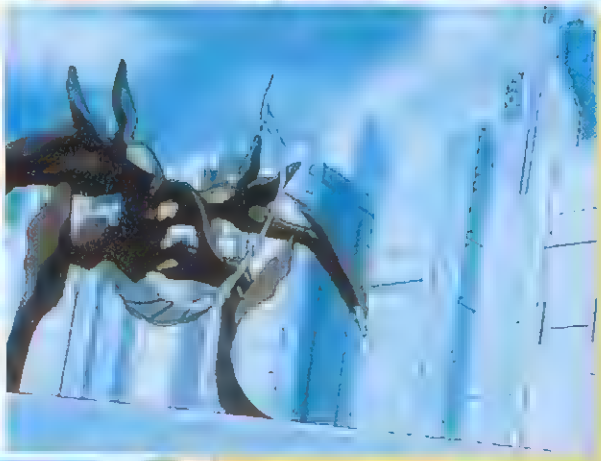
初号機



弐号機

零号機





ゲームを開始直後の「最初の使徒」で、使徒はシンジの記憶を吸い取ってしまう。しかし、それは単にシンジの能力を低下させるためのものではなかった。

リツコによって語られたところによると、この使徒は相手の過去の記憶を吸収し、具体化して見せることで、使徒はシンジの記憶を吸い取ってしまう。しかし、それは単にシンジの能力を低下させるためのものではなかった。

リツコによって語られたところによると、この使徒は相手の過去の記憶を吸収し、具体化して見せることで、使徒はシンジの記憶を吸い取ってしまう。しかし、それは単にシンジの能力を低下させるためのものではなかった。

リツコによって語られたところによると、この使徒は相手の過去の記憶を吸収し、具体化して見せることで、使徒はシンジの記憶を吸い取ってしまう。しかし、それは単にシンジの能力を低下させるためのものではなかった。

リツコによって語られたところによると、この使徒は相手の過去の記憶を吸収し、具体化して見せることで、使徒はシンジの記憶を吸い取ってしまう。しかし、それは単にシンジの能力を低下させるためのものではなかった。

リツコによって語られたところによると、この使徒は相手の過去の記憶を吸収し、具体化して見せること

オリジナル使徒

使徒

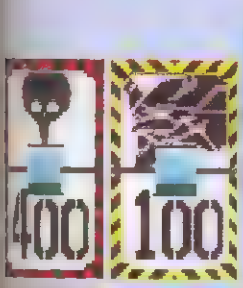
恐怖を再現するもの

セガサターン・オリジナルの使徒。
その能力はいかなるものだったのか？
この場で検証してみよう。

BATTLE

慣れれば簡単なEVA1の戦闘。
ここでは、流れに沿って基本の戦い方をマスターしておこう。

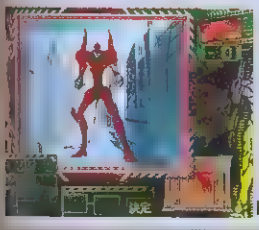
1.Panel Slot パネルスロット



戦闘モードはまずパネルスロットから始まる。A・B・Cいずれかのボタンを押すと回転しているパネルが止まり、表示されたパネルのうち2枚以上が味方パネルなら攻撃ターンに、敵パネルなら防御ターンになる。狙ったパネルで止めるのはかなり難しいので、止めた後のことを考えたほうがよい。なお、パネルの下の数値の合計が、基本攻撃値となる。

2.Combat Range 戦闘距離

近距離
＝
Lボタン



遠距離
＝
Rボタン

攻撃でも防御でも、敵との距離を選択する必要がある。「使徒」のムービーを見て、敵が近距離ならLボタンを、遠距離ならRボタンを押せばよい。距離を決めないと、攻撃も防御も無効になり、ダメージを受けてしまう。

攻撃シーン時

3.Attack 攻撃

ATフィールド
展開
＝
方向ボタン➡
(火器系)

ATフィールド
展開
＝
方向ボタン⬅
(打撃系)

格闘
＝
方向ボタン⬇

必殺攻撃
＝
方向ボタン⬆

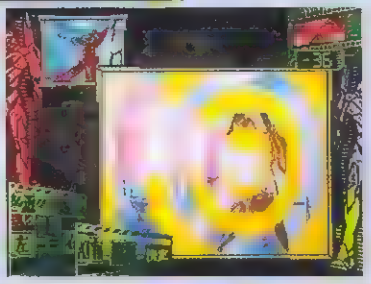
攻撃ターンは、距離と攻撃方法を選択して決定することで実行される。攻撃方法には次の4種類がありそれぞれ方向ボタンで選択する。

●打撃系(⬅)……敵がATフィールドを展開しているときに有効
●火器系(➡)……敵がATフィールドを展開していないときに有効
●格闘(⬇)……ATフィールドに影響されないが、攻撃側もダメージを受ける
●必殺(⬆)……ATフィールドに影響されないが、シンクロ率が100%必要

距離と攻撃方法を入力し、Cボタンを押すと決定・実行になる。Cボタンを押すまでは、それぞれのボタンを押すことで変更可能。決定するまでの時間によって、攻撃力は強襲・速攻・攻撃の3段階に変化する。決定が遅いほど威力は小さくなるので、素早い決断が必要となる。敵の状態と攻撃の選択が合わないとき、制限時間内に決定しない場合は失策となり、敵の反撃によるダメージを受けてしまう。攻撃ターンでは移動を選択することもできる。移動については5.Map Moveを参照してほしい。

4.Defense 防御

直接攻撃
＝
Bボタン



間接攻撃
＝
Aボタン

防御ターンは、距離と防御方法と回避方向を選択して決定する。

防御方法には次の2種類がある。

●ATフィールド展開(Aボタン)……敵がビーム攻撃をしてくるとき

●ATフィールド無展開(Bボタン)……格闘戦をしかけてくるとき

どちらで攻撃してくるかは、敵の動き(アニメーション)から判断しよう。

回避方向は、メインスクリーン上下左右の「DANGER」表示が光った方向を方向ボタンで入力する。

距離・防御方法・回避方向を入力、Cボタンを押すと決定・実行になる。Cボタンを押すまでは、それぞれのボタンを押すことで変更可能。

決定するまでの時間によって、守備力は反撃・回避・防御の3段階に変化する。回避ではダメージを受けないが、防御では多少ダメージを受ける。また、反撃ではすぐに自分の攻撃ターンが回ってくる。敵の状態と防御の選択が合わないとき、制限時間内に決定しない場合は失策となり、敵の攻撃によるダメージを受けてしまう。攻撃時同様、素早いボタン入力をしたい。

5.Map Move 移動

戦闘フィールドマップ

移動は、L・Rボタンで移動

移動量は、直前のターンの結果によって変化する。良い結果であるほど移動量は多くなる。このとき、移動先のマスの色によって、シンクロ率やライフが増減する。

青いマスではシンクロ率が15%上昇する。ただし、シンクロ率が60%以上のときは、代わりにライフが回復する。

逆に赤いマスではシンクロ率が10%減少する。シンクロ率がマイナス99%のときは代わりにライフが減少する。

方向を選択、Aまたはボタンで移動を開始すると移動可能距離が0になるか、交差点に着くまで止まらない。

交差点では、来た方向も含めて自由に方向転換できる。交差点をうまく使い、青いマスに入るようにしよう。

シナリオ完全分岐リスト

シーンNo.	p.	シーン説明または最初のセリフ	シーン内に発生する分岐条件	行き先	備考
001	-	ミサト「聞こえる？　シンジ君」	―――――	002	2回目以降スキップ可
002	-	リツコ「スキャンでは、外的損傷は　」	――	003	2回目以降スキップ可
003	26	アスカ「記憶そーしつ？」	――	004	2回目以降スキップ可
004	-	リツコ「聞こえる、シンジ君？」	――	121	
005	27	ミサト「やったじゃない、シンジ君！」	―――	008	戦闘編へ
006	28	ミサト「なかなかの成績だわ」	――	044	放浪編へ
007	29	ミサト「やっぱりダメみたいね」	――	072	学校編へ
008	-	アスカ「あんた、本当に何もかも～」	選択肢「うん　」	009	戦闘編スタート
			選択肢「ごめん　」	031	
009		シンジ「うん　」	――	010	
010	30	シンジ「ありがとう……ええと……」	選択肢「明日のことか……」	011	
			選択肢「そうは言うけど　」	032	
011	-	シンジ「明日のことか　…」	―― ―	012	
012	31	管制員「目標を補足！」	選択肢「先鋒をやらせて下さい」	013	
			選択肢「いきなり戦いなんて…」	033	
013	-	シンジ「僕に先鋒をやらせて下さい」	――	014	
014	-	シンジ「本当に…… これで良かったのか？」	013を通過	015	
			033を通過	034	
			117を通過	015	
015	-	ミサト「敵の諸元を転送します」	―――――	016	
016	-	ミサト「頼んだわよ」	――	122	どの戦闘になるかはそれぞれの(1)を参照
017	32	管制員「弐号機の損傷度は～」	016の戦闘、敵の体力50%以上	018	
			016の戦闘、敵の体力50%以下	035	
018	-	シンジ「怖かったんだ　…」	―――――	019	
019	-	ミサト「それはね、あの敵があなたの過去そのもの～」	選択肢「そんなこと言われても…　…」	020	
			選択肢「どう戦えばいいのか……」	036	
020	-	シンジ「そんなこと言われても　…」	―――――	021	
021	-	レイ「なら、そうすれば」	選択肢「やらせて下さい！」	022	
			選択肢「僕には無理です。」	037	
022	33	シンジ「やります。いえ、やらせて下さい」	―――――	023	
023	-	管制員「第2、第3機甲部隊壊滅！」	一回でも022を通ったファイルだとコマンド選択になる。		
			選択肢「僕を取り戻しに行くよ」	024	
			選択肢「弐号機に乗りたいんです」	038	
			上の条件以外	024	
024	-	シンジ「さっきは　ごめん」	――――	025	
025	-	ミサト「発進後もサポートするけど～」	024を通過	041	
			038を通過	042	
026	-	ミサト「目標、前方600！」	――――	125	どの戦闘になるかはそれぞれの(1)または(10)と(1)参照
027	-	シンジ「逃げられた!?」	――――	027	
028	36	シンジ「しまった！」	選択肢「僕にはできないよ！」	029	
			選択肢「　撃つよ、綾波さん」	039	
029	37	シンジ「そんなこと、僕にはできないよ！」	――――	030	
030	39	シンジ「そうか　。そうだ。恐怖だけじゃ～」	――――	130	
031	-	シンジ「ごめん　大切な人のことを～」	――――	010	
032	-	シンジ「そうは言うけど～」	――――	045	
033	-	シンジ「いきなり戦いなんて、自信ありませんよ」	――――	014	
034	-	ミサト「敵の諸元データを転送します」	――	016	
035	-	シンジ「そんな言い方ないだろ！」	――	019	
036	-	シンジ「でも僕はどう戦っていいのか　」	――	021	
037	-	シンジ「すみません、僕には無理です」	――	144	
038	-	シンジ「ミサトさん、弐号機に乗ってもいいですか」	―	025	
039	38	(零号機倒れる)	――	136	どちらの戦闘になるかは(C)列を参照
040	-	「よくやったわ、シンジ君」	――	073	
041	34	ミサト「発進！」	――	026	
042	35	ミサト「発進！」	――	026	弐号機発進パターン
043	-	(零号機やられる)	――	030	
044		シンジ「逃げ出して、どうなるっていうんだ」	選択肢「賑やかなところへ　」	045	放浪編スタート
			選択肢「人気のない場所に……」	047	
045	60	トウジ「おい、碇やないか？」	選択肢「ヤバイ、にげなきゃ」	046	
			選択肢「仕方ない……、行くよ」	064	
046	-	シンジ「ご、ごめん！」	―	047	
047	-	シンジ「あれ、この場所　？」	選択肢「戻りたくないよ」の場合		
			「戻りたくないよ」	048	
			*006通過時は必ず048(選択肢なし)		
			選択肢「わかった、戻るよ」の場合		
			(1)005を通過	065	
			(2)007を通過	066	
048	-	シンジ「いやだ、戻りたくないよ」	選択肢「いやなものはいやだ！」	049	
			選択肢「無理さ、戦うなんて」	060	
049	-	シンジ「いやなものはいやだ」	――	050	
050	61	(無言で見送るレイ)	選択肢「でも、どこへ行けば……」	051	
			選択肢「出てってやる、こんな街」	061	
051	-	シンジ「そうさ。僕なんか～」	――――	052	
052	62	シンジ「あ？」	――	053	
053	63	(夜の公園で座るシンジ)	032を通過	063	
			032を通過、かつ105、107、108のいずれかを通過	062	
			105、106、107、108のいずれかを通過	062	
			上の条件以外	054	
054	-	レイ「私もそうだけど　」	――――	055	
055	-	(ベンチに横になるシンジ)	――――	067	
056	-	シンジ「あれが　敵？」	――――	069	
057	65	アスカ「結局、帰ってこなかったのね」	――	070	
058	-	(戦う零号機と弐号機)	選択肢「僕が行ったって　でも」	059	
			選択肢「どうしようもないよ」	144	
059	66	シンジ「僕が行ったって……」	――――	071	
060	-	シンジ「自分が強かも判らないのに戦うなんて～」	― ―	050	
061	-	シンジ「どこへ行けばいいのやら……」	――――	053	

※ここではゲーム中に登場するすべてのシーンについて、シーンナンバー・そのシーンが載っているページなどのデータを掲載しています。

シナリオ完全分岐リスト

シーンNo.	p	シーン説明または最初のセリフ	シーン内に発生する分岐条件	行き先	備考
062	–	レイ「ひとりなのね」	―――――	055	
063	64	レイ「私もそうだけど……」	―――――	055	
064	–	ケンスケ「あーん？」	―――――	075	
065	–	シンジ「戦うって、自分が誰かも判らないのに？」	―――――	012	
066	–	シンジ「小さな街だったんだね、ここは」	―――――	076	
067	–	シンジ「何だ　この音!?」	―――――	068	
068	–	管制員「目標を補足！」	―――――	056	
069	–	管制員「第2、第3機甲部隊壊滅！」	―――――	057	
070	–	リツコ「思ったとおりだわ……」	―――――	058	
071	–	管制員「発進準備！」	―――――	026	
072	40	ミサト「は～い。ここがあなたのガッコ」	選択肢「わかった、行くよ。」	073	学校編スタート
			選択肢「やっぱり　やめとくよ」	116	
073	41	トウジ「おっ、碇やんか!?」	選択肢「　君たち、　誰だい？」	074	
			選択肢「君たち、楽しい？」	101	
074	–	シンジ「　君たち　誰だい？」	―――――	074	
075	–	トウジ「へ？」	―――――	076	
076	42	女生徒「えー、ウッソー？」	選択肢「そうだったのか……」	077	
			選択肢「そういわれてもなあ」	102	
077	43	シンジ「ど、どもー」	―――――	078	
078	44	トウジ「とりあえず文化祭も近いことやし～」	―――――	079	
079	–	ヒカリ「きりーつ！」	007を通過	080	
			上の条件以外	103	
080	45	シンジ「そ、その　……僕は　……」	―――――	081	
081	–	ヒカリ「少しなの。いい、碇くん？」	005もしくは006を通過、かつ		
			(1)077を通過	104	
			(2)102を通過	105	
			007を通過	082	
082	–	シンジ「そうか、僕とヒカリちゃんは～」	選択肢「うまくごまかさなきゃ」	083	
			選択肢「はっきりさせとこう」	106	
083	48	シンジ「お、女の子の気持ちって？」	選択肢「何のことか判らないよ」	084	
			選択肢「まいったな～」	107	
			選択肢「もういやだ！」	108	
084	–	シンジ「何のことだか、僕には全然判らないよ」	選択肢「待ってよアスカ……さん」の場合		
			(1)007を通過	109	
			(2)上の条件以外	110	
			選択肢「委員長、待ってよ」	085	
085	51	シンジ「ちょっと、待ってくれよ」	―――――	086	
086	–	トウジ「あかん、こんなサウンドじゃ～」	選択肢「委員長に頼んでみるよ」	087	
			選択肢「アスカ　さんはどう？」	111	
087	–	シンジ「それじゃ、委員長に話してみようか？」	―――――	088	
088	52	シンジ「とは言ったものの、大丈夫かなぁ……」	―――――	118	
089	54	ヒカリ「おはよう、碇くん！」	―――――	090	
090	–	ヒカリ「……こんな感じかしら？」	111を通過	114	
			上の条件以外	091	
091	55	トウジ「これでカンペキやな、地球防衛バンド！」	―――――	092	
092	–	管制員「目標を補足！」	―――――	120	
093	56	アスカ「どうするの？　行くの、行かないの？」	選択肢「僕は　行かないよ」	094	
			選択肢「判った、行くよ」	117	
094	57	シンジ「僕は　行かないよ」	―――――	095	
095	–	リツコ「思ったとおりだわ　……」	―――――	096	
096	58	ケンスケ「このままじゃ、やられちゃうぜ!?」	選択肢「行くよ、委員長」	097	
			選択肢「委員長の側にいるよ」	115	
097		シンジ「行くよ、委員長」	―――――	098	
098	–	管制員「発進準備！」	―――――	099	
099	–	レイ「もう　待たない……」	―――――	138	
100	59	シンジ「動きに……ついていけない？」	―――――	030	
101	–	シンジ「君たち、そんなことやってて、楽しい？」	―――――	075	
102	–	シンジ「こ、こんちわー」	―――――	079	
103	–	シンジ「その、僕に何か用？」	―――――	081	
104	–	シンジ「よくわからないけど、さっきのギャグで～」	―――――	083	
105	46	シンジ「うーん。委員長は真面目そうだからな」	―――――	053	
106	47	(シンジ、ヒカリにキスをする)	―――――	053	
107	49	シンジ「ペ、ペいぴーたち、僕のハートが～」	―――――	053	
108	–	ヒカリ「碇くん！」	―――――	052	
109	–	シンジ「待ってよ、アスカ……さん」	―――――	086	
110	50	シンジ「待ってよ、アスカ　……さん」	―――――	086	
111	–	シンジ「アスカ……　さんはどう？」	―――――	088	
112	53	シンジ「お、おはよう」	109もしくは110を通過	113	
			085を通過	089	
113	–	ヒカリ「おはよう、碇くん！」	―――――	090	
114	–	トウジ「アスカのボデーも捨てがたかった～」	―――――	091	
115	–	シンジ「僕も委員長の側にいるよ」	―――――	098	
116	–	シンジ「やっぱり、やめとくよ」	―――――	044	
117	–	シンジ「わかった、行くよ」	―――――	016	
118	–	(朝の学校の風景)	111を通過	112	
			087を通過、かつ		
			(1)085を通過	089	
			(2)109もしくは110を通過	113	
119	–	シンジ「僕には何が何だかわからない」	―――――	053	
120	–	管制員「第2、第3機甲部隊壊滅！」	―――――	093	
121	–	弐号機との模擬戦闘(10タ　ンで戦闘終了)	(1A)弐号機の体力が0。	005	
		*2回目以降、スキップしていきなりここへ来ることも可	(1B)　初号機≧1000		
			かつ　弐号機＜1000		
			かつ　10ターン目	005	
			(2)双方の体力≧1000		
			かつ　10ターン目	006	
			(3A)初号機=0	007	

p 80へつづく

シナリオ完全分岐リスト

備考

シナリオ完全分岐リスト

シーンNo.	p	シーン説明または最初のセリフ	シーン内に発生する分岐条件	行き先	備考
			(2)暴走しておらず、		
			かつ 125 の戦闘で零号機を撃たなかった		
			かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(139)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
131		126の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シンクロ率は継承)	(0)戦闘開始前、シンクロ率80%以下の場合	シンクロ率80%まで強制上昇	
			(1)ターン数が30ターン目以降		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)		
			かつ シンクロ率50%以下	暴走イベント開始	
			(2)暴走しておらず、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(143)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
132	–	138の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シンクロ率は継承)	(0)戦闘開始前、シンクロ率80%以下の場合	シンクロ率80%まで強制上昇	
			(1)ターン数が30ターン目以降		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)		
			かつ シンクロ率50%以下	暴走イベント開始	
			(2)暴走しておらず、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(140)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
133		127の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シンクロ率は継承)	(0)戦闘開始前、シンクロ率80%以下の場合	シンクロ率80%まで強制上昇	
			(1)ターン数が30ターン目以降		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)		
			かつ シンクロ率50%以下	暴走イベント開始	
			(2)暴走しておらず、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(141)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
134	–	128の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シンクロ率は継承)	(0)戦闘開始前、シンクロ率80%以下の場合	シンクロ率80%まで強制上昇	
			(1)ターン数が30ターン目以降		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)		
			かつ シンクロ率50%以下	暴走イベント開始	
			(2)暴走しておらず、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(140)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
135	–	129の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シンクロ率は継承)	(0)戦闘開始前、シンクロ率80%以下の場合	シンクロ率80%まで強制上昇	
			(1)ターン数が25ターン目以降		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)		
			かつ シンクロ率50%以下	暴走イベント開始	
			(2)暴走しておらず、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(143)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
136	–	125の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シンクロ率は継承)	(0)戦闘開始前、シンクロ率80%以下の場合	シンクロ率80%まで強制上昇	
			(1)ターン数が25ターン目以降		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)		
			かつ シンクロ率50%以下	暴走イベント開始	
			(2)暴走しておらず、		
			かつ 4-0 の戦闘で零号機を撃った		
			かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
137	–	128の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シンクロ率は継承)	(0)戦闘開始前、シンクロ率80%以下の場合	シンクロ率80%まで強制上昇	
			(1)ターン数が25ターン目以降		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)		
			かつ シンクロ率50%以下	暴走イベント開始	
			(2)暴走しておらず、		
			かつ 128 の戦闘で零号機を撃った		
			かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(3)暴走しており、かつ 使徒=0	戦闘終了→エンディング(142)	
			(4)暴走しており、初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
			(5)暴走しておらず、初号機=0	戦闘終了→エンディング(145)	
138		使徒との最終戦	(0)零号機救出イベントムービー	043	
			(1)093を通過してきた	電源切断イベント許可	
			(2)(1)の条件を満たしており、		
			かつ 1~4ターン目の間		
			かつ 防御モードの行動(除 反撃)	電源切断イベント開始	
			(3)(1)の条件を満たしており かつ5ターン目	必ず使徒の攻撃ターン→電源切断イベント開始	
			4.電源復旧→成功	電源切断イベント終了→戦闘続行	
			5.電源接続イベント開始ターンから数えて6ターン目	電源切断イベント失敗→エンディング(146)	
			(6)(4)の条件を満たしており、		
			かつ 初号機の体力≦4000	戦闘終了→100	132へ
			(7)(4)の条件を満たしており、		
			かつ 使徒の体力≦6000	戦闘終了→100	132へ
139	67	(戦闘編エンディング)	―――	END	
140	68	(学校編エンディング)	―――	END	
141	69	(放浪編エンディング)	―――	END	
142	70	(記憶が戻らないエンディング)	―	END	
143	72	(弐号機で勝ったエンディング)	―――	END	
144	71	(洗脳したエンディング)	―――	END	
145	73	(敗北エンディング)	―――	END	
146	–	(電源切られたエンディング)	―	END	

EVA1 おまけ情報

- ●ウラ技 その1：綾波レイが描かれた記録データに「はやしばらめぐみ」の名前を登録してゲームを始めると、なんと背景が林原さんに変化！
- ●ウラ技 その2 達成度をすべてクリアすると、サウンドテストに「EX01」という項目が増える。これを選ぶと挿入歌のカラオケモードに入れる
- ●ウラ技 その3 達成度が低くてもカラオケモードに入れる方法。アスカの記録データのところに「ヒカリとシンクロ」と入力すればOK

シーンNo.	p	シーン説明または最
121 の続き		
122		使徒との第1戦(20ターンで戦
123		使徒との第 戦(20ターンで戦
124		使徒との第1戦(20ターンで戦
125	–	使徒との第2戦(パターンA)
126	–	使徒との第2戦(パターンB)
127	–	使徒との第2戦(パターンC)
128	–	使徒との第2戦(パターンD)
129	–	使徒との第2戦(パターンE)
130		125の戦闘から続き (自機の体力値、敵の体力値、シン

奇跡の戦士エヴァンゲリオン

作詞・作曲：相田ケンスケ　歌：地球防衛バンド

流れ夕日の中に
汚れた　イリュージョン
戦うために　つくられた都市

ひとつになった　命
変ってゆく　ヴァイオレット
与える勇気　希望にかえて

"リフト・オフ"　もう後には
ひけない運命
"プログナイフ"握りしめ
倒せ使徒を　守れ夢を　未来を‥

愛の力で進め
奇跡の戦士その名は
エヴァン　エヴァン　エヴァンゲリオン

もう夜明けの空に
誓い合った　heart and soul
戦うための　強い決意を

ひとつになった心
あふれ出す　エネルギー
みなぎる力　平和のために

初号機発進
ネルフの指令
"バレットガン"握りしめ
倒せ使徒を　破れATフィールド　その手で

愛の力で進め奇跡の戦士その名は
エヴァン
エヴァン
エヴァンゲリオン

楽譜 SCORE①

地球防衛バンドのデビュー曲はエヴァを讃える巨大ロボットアニメ的なカッコイイ曲だ！ゲーム中の他、サターンのマルチプレイヤー画面で聴けるぞ

eins…
zwei…
drei…
Gehen Wir!

「新世紀EVANGELION 2nd Impression」の章

転校生 山岸マユミ

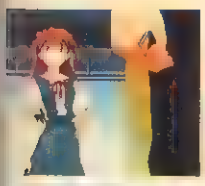
再結成 地球防衛バンド

ま～たアスカと夫婦ゲンカか？
ほっぺた膨らして

ゲームの流れ

EVA2では、1のようにシナリオの分岐によってストーリー展開する場所が大きく変わったりしない。基本は学校を舞台に話が進み、転校生のマユミを交えてストーリーが展開し、戦闘も一見同じように行なわれる。しかし2つの要素が加わったことによって複雑な分岐が生じ、10個以上のシナリオに分かれていく。要素の1つは「相性値」の存在、もう1つは使徒のタイプの変化である。物語の随所に出てくる選択肢の答え方によってアスカ、レイ、マユミとの相性値が上下し、それによって様々にストーリーが分岐していく。また最初に使徒が襲ってきたときの戦い方によって、その後の使徒のタイプが4通りに変化する。パワータイプ、コアを隠すタイプ、EVAのエネルギーを吸収するタイプ、ATフィールドを切り裂くタイプである。これらの関係によってエンディングもさらに多彩になっていくのだ。

1.プロローグ



ゲンドウと加持の不穏な会話で、ストーリーの幕が開く。次々と画面に映し出される見覚えある使徒。ゲンドウの不気味な微笑みがそれを締めくくる。一方、いつもと変わらぬ朝を迎えたミサトのマンションでは、些細なことからシンジとアスカが口論となり、キツいビンタを食らったシンジが、手形を顔に付けたまま学校へ向かう。

2.転校生がやってきた

シンジたちのクラスに、その朝、新しい仲間が加わることになった。名前は山岸マユミ。読書が好きなもの静かな女生徒だ。他人と話すのはあまり好きではないような雰囲気を持っているが、シンジの接し方によっては、心を開いてくれるに違いない。そうこうしているうちに、緊急呼び出しがかかる。使徒が現われたのだ。

3.BATTLE 1

最初の使徒との戦闘では、まず誰と出撃するのかを選ぶ。アスカかレイか、それともひとりか。2人との相性によっても、また接近戦か遠距離攻撃かによっても結果が変化する。そして戦闘が有利に展開した瞬間、警告音が鳴り響く。戦闘エリア内に民間人が入り込んでいる！　それは、あの転校生マユミだった。マユミを助けるか、パートナーを優先するか。一方しか選択できない。

4-A『地球防衛バンドふたたび』の場合

男同士の友情を大切にし、文化発表会でトウジ、ケンスケとバンドを組むことにしたシンジ。3人の悩みはボーカルだったが、シンジの説得が功を奏しマユミが承知してくれる。練習に励む彼らの耳に、使徒接近の警報が届いた。

4-B『悲境、切り開いて』の場合

本の話をきっかけに、マユミと打ち解けるシンジ。そんな中、倒したはずの使徒が再び現われる。苦戦するシンジの前へマユミが進み出て、最初の戦闘の邪魔をしたことを命懸けで詫びる。しかし使徒の攻撃は激しくなる一方だった。

4-C『想い、それぞれの胸に』の場合

文化発表会での地球防衛バンド復活を目指し、シンジ、トウジ、ケンスケの3人は、困った挙げ句にボーカルをアスカに依頼する。常々シンジが機嫌を取っていたおかげでアスカは快諾し、弐号機を賛える歌を高らかに歌い上げる。

4-D『福音を呼ぶための資格』の場合

シンジの優しさにひかれ、マユミは心を開いてゆく。しかし異変が彼女の身体を蝕みつつあった。なんと使徒が彼女の体内にコアを隠していたのだ。苦戦するシンジたちを救うため、マユミは自らの命を絶つことを決意する。

4-F『瞬間の死闘』の場合

文化発表会を前に、とってもいいムードのシンジとアスカ。トウジたちからのバンドの誘いを断り、シンジはアスカの新作のお菓子の発表を手伝うことに。しかし制作中に指を切ってしまったアスカは、菓子作りをシンジに押しつける。

4-E『レイ、魂の隙間』の場合

待機命令のため、ひとりネルフに残るレイのことをシンジは放っておけない。学校を離れ、一緒にいようとするシンジをレイは受け入れる。その凍りついた表情の下に、シンジに対する信頼を、少しだけ見せるようになってきた。

4-H『アスカ、熱唱』の場合

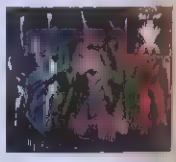
バンド再結成を目指したシンジたちだが、頼みの綱のアスカにボーカルを断られる。しかし、加持が文化発表会に来ることを伝えると、その瞬間アスカの態度は一変する。いいところを加持に見せようと燃え上がるのだった。

※ここに紹介した以外に、あと4つのシナリオが存在します

4-G『夕闇に迫る脅威』の場合

ないがしろにしたために転校生に嫌われ、男の友情を大切にしたためにアスカにも嫌われ、八方ふさがりになったシンジたち3人の地球防衛バンド。虚しく文化発表会の日を迎える彼らに、使徒接近中の知らせが届いた。

5.BATTLE 2

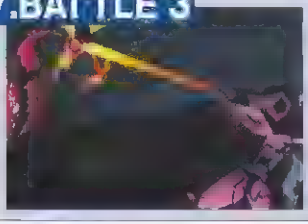


倒したはずの使徒が突然復活、防衛線の内側に再び姿を現わした。使徒はサナギとなって進化を遂げ、新しい能力をもって街を襲い始める。シンジ、レイ、アスカの3人に、EVA3機同時出撃の命令が下る。

6.苦戦!!

成体になった使徒はとてつもなく強力で、3機の同時攻撃でもほとんどダメージを与えられない。故障し、戦線離脱した初号機の修理中にレイとアスカもダメージを受け、初号機が復活したときには1機、また1機と倒れていく。

7.BATTLE 3



苦戦するシンジの脳裏にある風景が浮かび上がる。掛け替えのない友、バトナー、彼らと過ごした日々、楽しい、懐かしい思い出。そんな中から、シンジは使徒を倒すためのパワーとヒントを引き出す。死力をつくして戦った結果、強力な使徒もついに倒れる。シンジたちにひとときの平和が訪れた。

8.それぞれのエピローグ

さまざまな展開を経て、平穏な日々に戻ったシンジたち。それまでのストーリーに関わった色々な人の想いが交錯する。マユミ、アスカ、レイ、そしてトウジとケンスケや学校の仲間たち。そんな中、マユミが再び転校してしまう。彼女もまた彼女なりの想いを秘め、シンジと再会を誓って去っていくのであった。

Third Children

碇シンジ

SHINJI IKARI

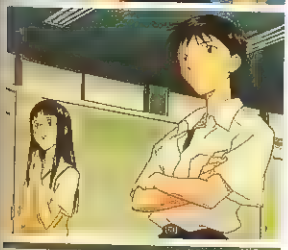
一歩成長した彼の決断が、物語を進める鍵になる

「セカンドインプレッション」では前作以上に、シンジが自分の内面について考えるシーンが増えている。その主な内容というのは「人にすぐ謝ってしまう自分」についてだ。確かにシンジはゲーム中よく人に謝っている。マユミに「謝るのが好きみたい」とまで言われている。それが原因でアスカとケンカまでしてしまうのだが……。

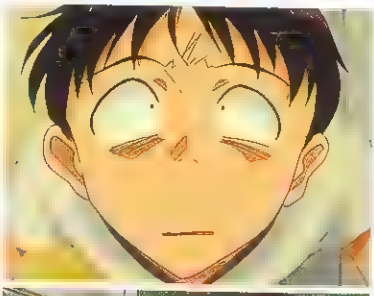
さて、前作ではバンドの結成に難色を示していたシンジだが、今回も「地球防衛バンド」を組むことになる。今度は文化発表会が行われるのだ。結局トウジにボーカルは任せられないということで、シンジは再びボーカル探しに四苦八苦することに。ちなみにシンジの担当は不明だが、『君が、君に生まれた理由』ではチェロを弾いているようだ。

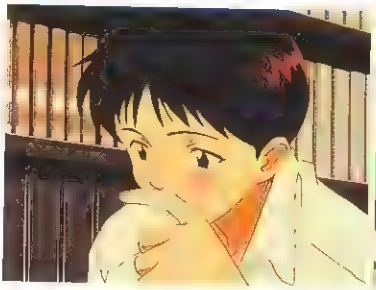
またこのゲームでのシンジの行動はかなり自由に選ぶことができるので、特定のキャラクターと仲良くなるのも比較的楽なはず。だがもし可能であるなら、最初は山岸マユミとのエピソードを体験したいものだ。

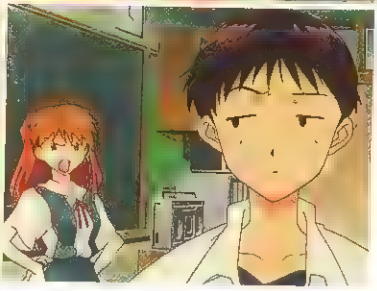
CV：緒方恵美



ここが見せ場！
シンジの優しさに触れたいなら、このページに！
PAGE▶ 111、117、131、139



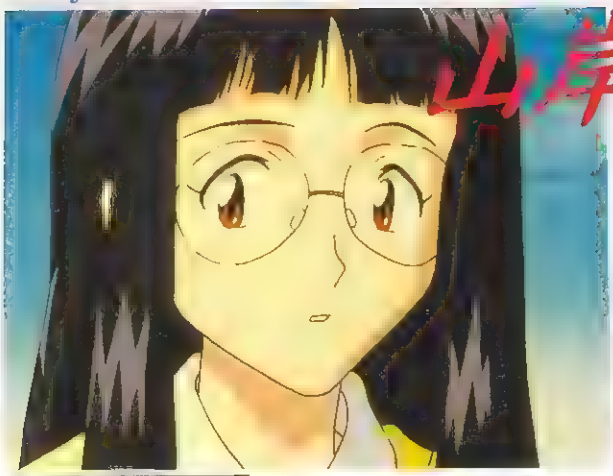




Transfer Student

山岸マユミ

MAYUMI YAMAGISHI



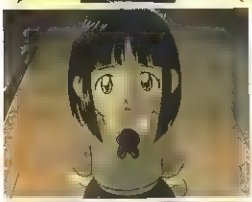
第3新東京市にやって来た、大人しい転校生の少女

マユミはいつも一人で本を読んでいる、物静かな女の子だ。どうやら人付き合いもちょっと苦手らしい。だが、それには理由があり、そんな自分を疎ましくも感じているようだ。

そんなマユミに、ほんの少し気にかかる男子生徒が現れる。もちろんその男子生徒とは本編の主人公、碇シンジである。すぐに謝ってしまうシンジにどこなく共感をもつマユミ。マユミは大好きな本を通して、シンジと交流を深めていく。そんなある日、シンジはマユミに「地球防衛バンド」のボーカルになってくれるように頼みに来る。うっ込み思案なマユミにとって、それは今まで体験したこともない大事件だ。そのときマユミが選択した答えとは……？

また、マユミはある事件を通して使徒との戦いに巻き込まれていくことになる。なぜマユミが？その理由は、ぜひ君自身の目で確かめていただきたい。

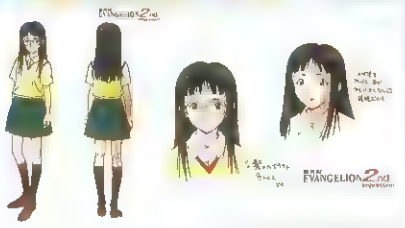
CV：氷上恭子

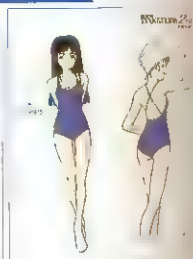


ここが見せ場！

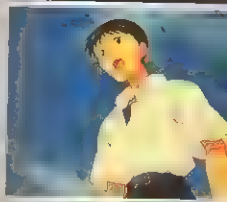
マユミの心に触れたいなら、このページ！

PAGE▶ 95、96、99、106、112、113、116、119、126、127、130、133、140、141





Third Children



Second Children

惣流・アスカ・ラングレー

SOHRYU ASUKA LANGLEY

シンジを振り回すかわいい小悪魔？

アスカのわがままぶりは、「セカンドインプレッション」でもあまり変らない。

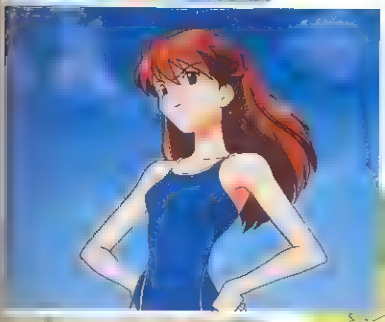
自分の不注意でシンジに××な姿を見られたにも関わらず、それをシンジのせいにしてみたり、「地球防衛バンド」を編成しようとするシンジに自分の発表を手伝わせてみたり、その振る舞いはまさに「やりたい放題」である。

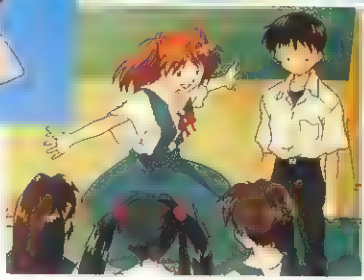
君がそんなアスカのかわいいワガママを広い心で許してあげられるなら、彼女と仲良くなることができる。アスカの文化発表を手伝ってあげるのもいいし、「地球防衛バンド」のボーカルに声をかけてみるのもいいだろう。どちらもいい結果を生むことができるに違いない。

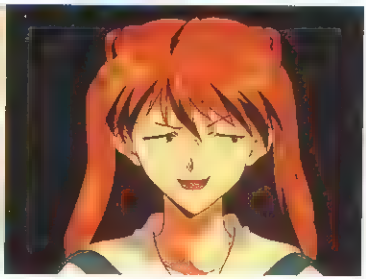
また使徒との戦いでは、アスカは非常に心強いパートナーになってくれるだろう。彼女と力を合わせ、三段階に変身する使徒を殲滅してほしい。

CV：宮村優子

ここが見せ場！
アスカのかわいいワガママが見たいなら、このページに！
PAGE▶ 93、97、100、102、104、107、111、117、118、120、121、138、139







First Children

綾波レイ

REI AYANAMI

物言わぬ少女の心の内は？

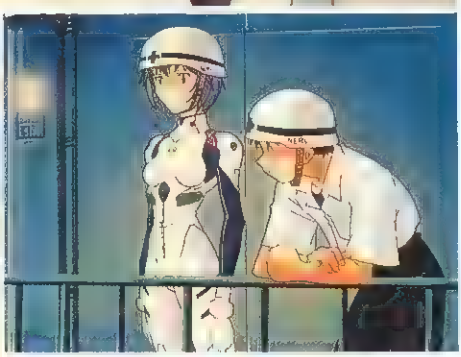
アスカの行動がそうであるように、「セカンドインプレッション」におけるレイの行動もあいかわらずいつもと変わらない。

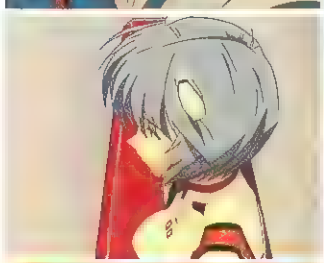
レイはこのゲームにおいて、ひたすら本部待機の任務についている。故に、もし山岸マユミに少しでも深く関わろうと行動したら、レイと会える機会はほとんどないと言っても過言ではない。

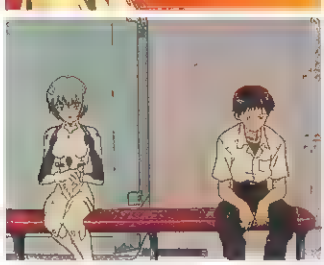
結局レイと行動を共にするのなら、シンジも学校には行かないくらいの覚悟が必要になる。しかしそれを実行できたなら、シンジとレイの、静かながらも心温まる交流を楽しむことができるだろう。「いつもそうしているから」と言ってほとんど何も食べないレイを心配するシンジ。シンジはレイの心を開くことができるのだろうか？

一方戦闘シーンでも、レイは度々危険な任務に自ら志願する。「わたしが死んでも代わりはいるもの」などという言葉が現実にならないように戦闘を乗り切るのだ。

CV：林原めぐみ



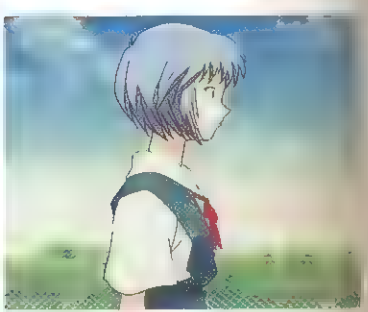




ここが見せ場！

レイの優しさを感じたいなら、このページに！

PAGE 94、103、105、108、109、122、137



NERV Major

葛城ミサト
MISATO KATSURAGI

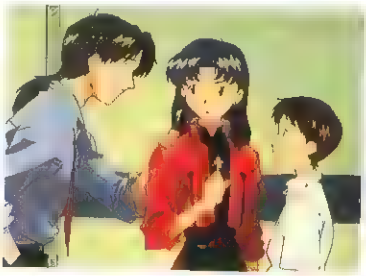
ここが見せ場！
頼れるミサトお姉さんに会いたいなら、このページに！
PAGE▶ 114、125

戦闘でも、私生活でも、頼りになる姉的存在

前作ではNERV本部内での出番がほとんどだったミサトだが、今回は冒頭で自宅でのシンジたちとの生活も描かれている。

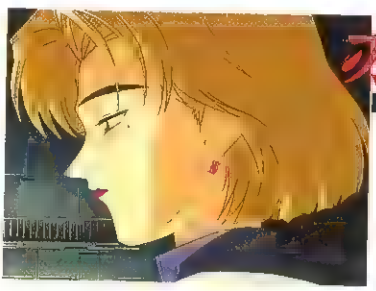
またミサトは戦闘の指揮だけに限らず、シンジたちの実生活にも色々と気を回す。例えば「地球防衛バンド」の練習を見てくれるよう言葉に声をかけたり、思い人のことで頭を悩ませるシンジの相談に乗ったり……「頼れるお姉さん」の面目躍如、といったところであろうか。

CV：三石琴乃



NERV Doctor

赤木リツコ
RITSUKO AKAGI



前作に比べて出番もアップ！

どんな時も冷静沈着で、神秘的な雰囲気を漂わせているリツコ。その独特の立ち回りに、シンジもちょっと振り回されがちな感じだ。ゲーム中、本部での待機命令を出されていれば、シンジはリツコと話をする機会を得る。しかし何か質問をしても、彼女は曖昧な返事をするばかりである。

しかし本当のことを知れば、傷つくのはきっとシンジだろう。これもリツコなりの優しさなのかもしれない。

CV：山口由里子

NERV Auditor

加持リョウジ
RYOUJI KAJI

飄々とした謎の男？

ミサトをからかっているところを偶然シンジと会う加持。相変わらずのお気楽な雰囲気と共に、彼は登場する。

また冒頭でゲンドウと話をしているのもやはり加持。彼の言う「イレギュラー」とは？

CV：山寺宏一

NERV Commander

碇ゲンドウ
GENDOU IKARI

冷徹なるネルフの司令官！

ゲンドウは前作に続き、このゲームでもシンジの障害として現れる。NERV本部にやって来たシンジに、学校に戻れと注意するゲンドウ。果たしてその言葉は親心で言ったものなのか、それとも別の理由あってのことなのか？

CV：立木文彦

NERV Operators

ここが見せ場！

青葉のギター講座を受けたいなら、このページに！

PAGE 123

日向マコト
MAKOTO HYUGA

伊吹マヤ
MAYA IBUKI

青葉シゲル
SHIGERU AOBA

本編では少々影が薄いこの三人だが、このゲームでは意外と出番が多く、特に伊吹と青葉の二人の活躍は注目だ。

まず伊吹だが、物語によってはシンジが、地球防衛バンド」のボーカルを頼みに行くことがある。あまりいい結果は得られないのだが……。

また青葉はミサトに頼まれトウジのギターの特訓につきあうことになる。本編でも彼のギター好きは有名だった。

CV：結城比呂、長沢美樹、子安武人

地球防衛バンドに参加？

Class Mate

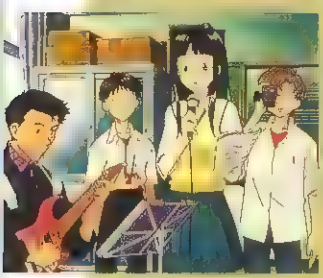
鈴原トウジ
TOUJI SUZUHARA

文化発表会で地球防衛バンド再結成！

文化発表会ではヒカリのボーカルのおかげで大成功したにも関わらず、トウジは「男らしい」バンドがいいと言い張る。要するに女生徒にボーカルをやってもらうのが嫌なのだ。しかしある女の子の歌声を聞いた瞬間、目をウルウルとさせてしまうあたりが、純朴なトウジの性格をよく表わしている。

ちなみにトウジは今回もギターを担当。彼は楽器をうまく扱えるようになるため、青葉の猛特訓を受けることになる。

CV：関智一



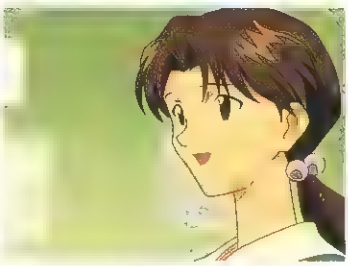
再結成なった地球防衛バンド！

前作で結成された「地球防衛バンド」は、本作品でもその勇姿を見せてくれる。なんと今回は、山岸マユミとアスカのどちらがボーカルを担当してくれる（可能性がある）のだ！　マユミの優しい歌声とアスカのパワフルな歌声、どちらを選ぶかはキミ次第。お目当ての娘と仲良くなって、地球防衛バンドを成功させよう!?

Class Mate

洞木ヒカリ
HIKARI HORAKI

今回も真面目な委員長ぶりを発揮！



学園生活を中心に描かれるセガサターン版のエヴァンゲリオンに、洞木ヒカリの存在は欠かすことができない。

シンジがボーカルの人選を任された時、彼女も候補の一人に上がるのだが……残念ながら彼女がボーカルになることはない。委員長ファンには大変ショックなことだろう。

また学級委員長らしく、転校生のマユミの面倒もよく見ているようだ。展開次第では、エンディングに委員長が現れることもある。

CV：岩男潤子

Class Mate

相田ケンスケ
KENSUKE AIDA

メジャーデビュー目指して日夜努力!?

ケンスケは前作同様、ボーカルには女生徒がなるべきだと強硬に主張する。曰く、「美人でイカス、カワイ子ちゃんのボーカリストはメジャーを目指すための必須条件さ」とのこと。なんともすごい理屈である。

しかしさすがはケンスケ、言うことは言っておいて肝心のボーカルの人選はシンジに一任してしまう。

担当楽器は不明。もっぱら練習中もしっかりカメラを回していたりする。

CV：岩永哲也

SCENE
001

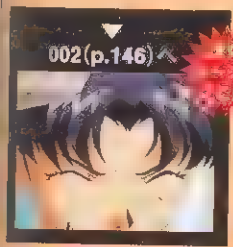
「何事にも、イレギュラーはある。すべて修正可能な範囲の出来事だよ」

人類補完計画は予定通りに進行中!?

第3新東京市を襲った、第3使徒から第11使徒のスライドが映され、使徒の名前をゲンドウが読み上げる。スライドは司令執務室内で映されており、ゲンドウと加持は人類補完計画のスケジュール進行状況について話していた。「ごく一部の例外を除けば」というゲンドウの言葉に、「例外は命取りになりませんかね？」と加持は尋ねる。「何事にも、イレギュラーはある」と言い放つゲンドウは、不敵に笑う

❶ゲンドウと加持の会話シーンから幕が上がる

002(p.146)へ



場面条件

このシーンを見るための条件

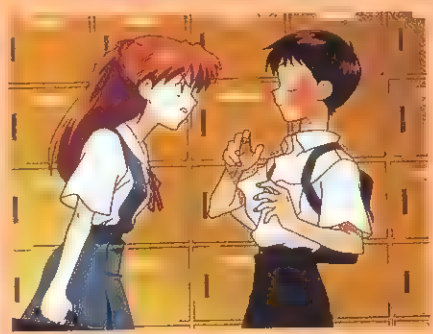
なし

SCENE 008

「見たことは見たんでしょ！」

アスカ、シンジを逆恨み

シンジとアスカは、訳あってミサトの部屋に同居している。朝シャンのためのシャンプーが切れていたので、アスカはバスタオル1枚の姿でシンジを怒鳴り付ける。すぐに謝るシンジの態度にさらに怒ったアスカだが、その勢いでバスタオルが落ちてしまう。どうみても〝事故〟なのだが、シンジは頬に平手打ちの跡を付けての登校となった。その跡をケンスケに問い質され、シンジはアスカからさらに詰問されるのだった。



↑ここでもシンジに詰め寄るアスカ

→確かにアスカの裸は見ている…

場面条件

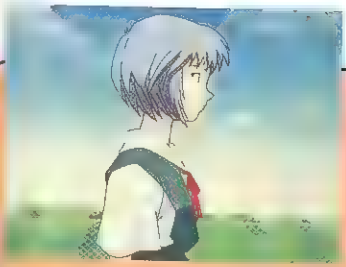
次のシーンはこちら

このシーンを見るための条件

1. 004で「そうじゃないよ、ケンスケ」を選択
2. 005で「違うよ、あれはアスカが勝手に…」を選択

SCENE 010

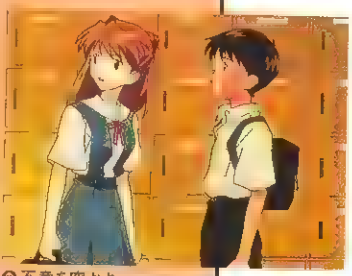
「綾波…どうしたんだろう?」



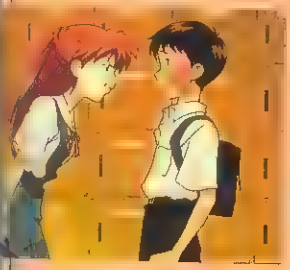
無表情に学校から立ち去るレイ

アスカよりレイの姿が気になるシンジ

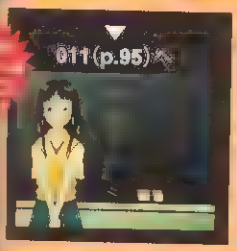
学校の下駄箱の前で、クラスメイト3人と一緒になるシンジ。自然とシンジの頬の跡に話が向かう。「またアスカと夫婦喧嘩か?」というケンスケの言葉に呆れるヒカリ。トウジ、ケンスケ達はともかく、ヒカリには誤解されたくない一心で弁解するシンジ。その説明の最中にアスカが割り込んでくるが、その向こうをレイはひとり、学校から去って行く。シンジは知らなかったが、零号機には待機命令が出されていたのであった。



不意を突かれて振り返るアスカ



レイのせいにに話のさらで不綾嫁に



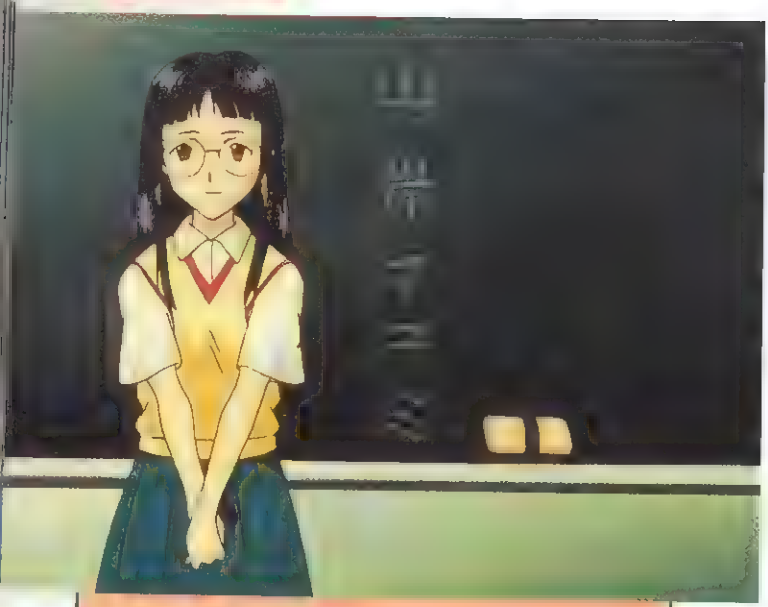
場面条件

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が3回目以降である
2. 004で「そうじゃないよ、委員長」を選択
3. 006で「綾波、どうしたんだろう?」を選択

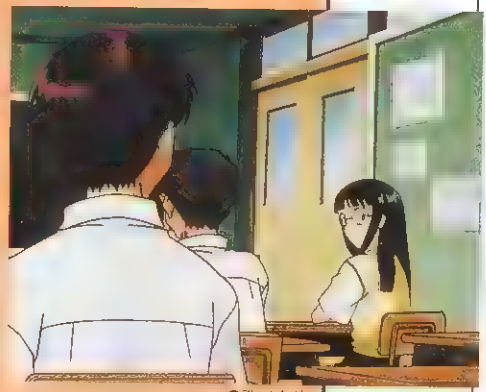
SCENE 011

「短い間だと思いますけど、よろしくお願いします」



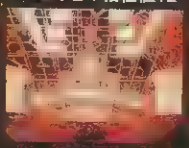
おとなしそうな転校生、山岸マユミ

耳の早いケンスケは、今日転校生がやってくるという噂を聞きつけていた。それを聞いたトウジは「この御時世に、わざわざ第3新東京市に越してくるなんて、酔狂なやっちゃ」と言い放つ。公にはされていないが、使徒と呼ばれる敵が幾度もこの街を襲ってきており、ここが危険な場所であることは周知の事実であったからだ。転校生は簡単な自己紹介をした後、ヒカリの隣の席に座った。



❼誰しも転校生には興味が向くもの

「転校生かぁ…」を選択
▼
015(p.146)へ、マユミとの相性値+2



「いい天気だなぁ…」を選択
▼
015(p.146)へ、アスカとの相性値+1

「アスカ、まだ怒ってるかなぁ…」を選択
▼
015(p.146)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

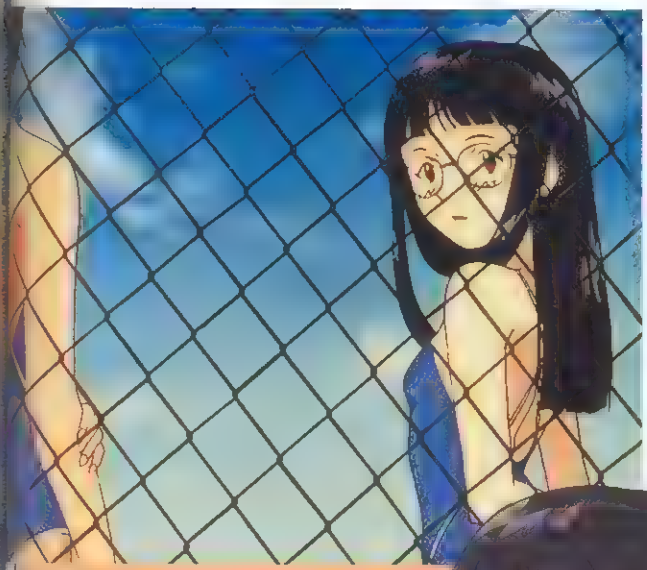
なし

くるが、その向こうをレイはひとり、学校から去って

011(p.95)へ

SCENE 018

「あ…」



男の子は、女の子の水着姿が気になるもの

体育の授業になり、男子はグラウンドでバスケットボール、女子はプールで水泳を行なっていた。試合に出ていないトウジとケンスケは、来週に迫った文化発表会をどうするか話している。同じく試合に出ていないシンジは、ぼんやりとプールサイドに立つアユミを眺め、かつては自分も"転校生"と呼ばれていたことを思い出していた。と、シンジの視線に気づいたマユミは、恥ずかしそうにその場から立ち去るのだった

このシーンを見るための条件

❶ 016で「マユミを見る」を選択

場面条件

SCENE 019

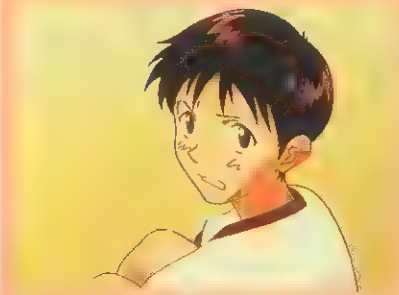
「ベーッ」

SCENE 019

「ベーッ」

アスカ、カー杯のアカンベー

体育の授業が始まっている。男子は校庭でバスケットボール、女子はプールで水泳だ。試合に参加していないシンジは、ふとプールサイドのヒカリに視線を向けた。それほど強く意識して目を向けたわけではなかったのだが、シンジの視線に気がついたアスカがヒカリのところに走ってきて、シンジに向かってカー杯のアカンベーをする。なんとなく気まずいシンジは、思わず顔を伏せるのだった。



❶アスカにアカンベーされたシンジ

場面条件

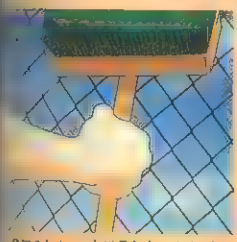
このシーンを見るための条件

❶ 016で「委員長を見る」を選択

SCENE
021

「言い訳なんて男らしくないわよー！」

「よくまあヌケヌケ言えるわね！」

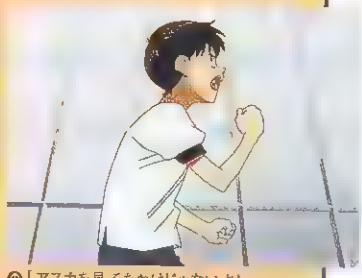


アスカはテッキブラシをつかんだ

テッキブラシを直撃されたシンジ

アスカ、オリンピック級の命中精度

体育の授業。男子はバスケットボール、女子は水泳だ。試合に参加していないシンジがふとプールを見ると、アスカがいた。今朝のことまだ怒ってるのかなぁ、と考えたその時、アスカがシンジの視線に気がついた。ジロジロ見てると言われたシンジは反論するが、言い訳をするシンジに怒ったアスカは、側にあったテッキブラシをつかんで投げつける。宙を飛んだブラシは、狙いたがわずシンジの額を直撃したのだった。



「アスカを見てたわけじゃないよ！」

022(p.146)へ

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が3回目以降である
2. 016で「アスカを見る」を選択
3. 017で「いいかげん、頭に来たぞ」を選択

場面条件

SCENE 023

「ご、ごめんなさい」

読書の好きな転校生

昼食も終わった昼休み。休み時間を持てあましていたシンジは、思い立ったように図書室に足を向けた。特に目的もなく、自分の背よりも高い書架を見上げながら歩いていると、前を見ていなかったために人とぶつかってしまう。ぶつかった拍子に持っていた本を散らばしてしまった相手は、今日やってきた転校生だった。思わぬきっかけではあったが、自己紹介をしあう2人だった。

↑ぶつかって本を落としたマユミ

↑ぶつかった相手を心配するマユミ

「そろそろ、教室に戻ろうかな…」を選択

▼

034(p.146)へ、マユミとの相性値-1

次のシーンはこちら

「本を拾うのを、手伝おうかな」を選択

▼

026(p.146)へ、マユミとの相性値+2

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 022で「たまには、図書室へでも…」を選択

SCENE 025

「あんたの煮え切らない態度が気に入らないのよ」

すれ違いは果てしなく

食事も終わった昼休み。することもなく教室にいたシンジは、今朝のことを謝ろうと思い、ヒカリとおしゃべりをしていたアスカに声をかけた「今朝の続きでもやろうっての？」と突っかかってくるアスカに、シンジは謝ろうとする意思を伝える。屋上に場所を変えて話をするが、アスカの態度は変わらない。アスカが腹を立てている理由が理解できないまま、態度が気に入らない」と言われて、シンジはさすがにムッとする。

❶「まだ朝のこと怒ってるのかい？」

「じゃ、どうすればいいんだよ？」を選択
▼
032(p.146)へ、アスカとの相性値-2

「知ったよ、謝らなきゃいいんだろ！」を選択
▼
033(p.146)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 022で「アスカに、今朝のことを…」を選択

SCENE 035

「あ…」

NERV本部・昼

昼食を終えた学校の昼休み、シンジはNERV本部に行こうと思い立った。レイに待機命令が出ており、使徒が接近してきている可能性もある。席から立ち上がり、シンジは本部に向かった。本部でエレベーターを待っていたシンジの目の前のドアが開いた。なんの偶然か、エレベーターにはゲンドウが乗っていた。目が合ってしまい言葉が出ないシンジを見下ろすようにゲンドウが言った。「学校は、どうした？」

場面条件

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が3回目以降である
2. 004で「そうじゃないよ、委員長」を選択
3. 009で「綾波、どうしたんだろう？」を選択
4. 022で「ネルフ本部に行ってみようかな」を選択

SCENE
050

「んもう、仕方ないわねー！ま、いいわ。シンジだけじゃ、ミサトも何かと不安でしょうしね～！」

アスカ、シンジの保護者顔

ミサトは2機を使徒との戦闘に、残る1機を本部待機とする作戦指示を出す。攻撃チームには、第7使徒「イスラフェル」との戦闘でペアを組んだ、初号機と弐号機を選ぶことにした。アスカは朝の件もあって、シンジとのペアに難色を示したが、ミサトにやんわりと諭されて承諾する。アスカは、自分の優れたところをシンジに見せつけるためにも、いいチャンスだと考えたのだろう。

場面条件

このシーンを見るための条件

1. アスカとの相性値が3以上である
2. 045アスカの方を見る

「シーンを見るための条件」の「相性値」は、P146～149の「シナリオ完全分岐リスト」に詳しいデータがあります

SCENE
052

「わかりました、初号機と出撃します」

無表情に指示を復唱するレイ

ミサトは、使徒との攻撃チームとして、零号機と初号機のペアを選んだ。アスカはその決定に文句を言うが、レイとシンジには、第5使徒「ラミエル」との戦闘の際のコンビネーション実績があるからだ。ミサトからの指示を、レイはいつものように無表情で受けるのだった。アスカのような、自分の感情を表に出すことをしないレイだが、シンジと一緒に戦うことに特に不満はなさそうだ。

場面条件

このシーンを見るための条件

1. レイとの相性値が3以上である
2. 045で「綾波の方を見る」を選択

1. レイとの相性値が3以上である
2. アスカとの相性値が2以下である
3. 045で「アスカの方を見る」を選択

SCENE 070

「ほらァ、なにやってんのよ！サード・チルドレンのくせに、情けないんだから！」

やはり未来も〝女は強し〟か？

ミサトは初号機のみの出撃を指示するが、シンジは使徒との戦いに苦戦する。追い詰められた初号機、絶体絶命！　と、その瞬間、何者かの攻撃を受けた使徒は初号機から離れる。突然の援護攻撃に驚いたシンジが火線方向を見ると、そこには弐号機が立っていた。シンジのあまりにもふがいない戦いぶりに、アスカが助太刀にやって来たのだった。これで戦闘の形勢は一気に逆転した。

❶弐号機の援護を受け、使徒に立ち向かう

場面条件

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が5回目以降である
2. 045で「じっとミサトの目を見る」を選択
3. 054で「遠距離から攻撃だ！」を選択
4. アスカとの相性値がレイとの相性値より高い

SCENE 071

「あなたは死なないわ…私が守るもの」

レイはシンジの救いの女神

シンジは初号機単独で出撃し、使徒との接近戦に臨む。しかし、使徒へ思うように攻撃を加えられないばかりか、窮地に追い詰められる。シンジが「このままではやられる」と思った瞬間、使徒は何者かの攻撃を受けて初号機から離れた。攻撃を加えたのは零号機だった。第5使徒「ラミエル」との戦いで交わした〝約束〟を果たすために出撃してきたのである。これで戦闘の形勢は気に逆転した。

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が5回目以降である
2. 045で「じっとミサトの目を見る」を選択
3. 054で「遠距離から攻撃だ！」を選択
4. アスカとの相性値がレイとの相性値と同じかまたは低い

場面条件

次のシーンはこれ

SCENE
073

「あれは…ぼくたちのクラスの？」

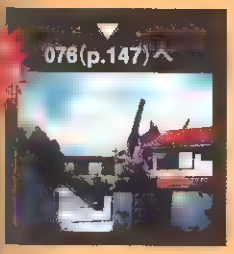
戦闘エリアに、クラスメイトが！

シンジは初号機単独で使徒と戦う。しかし使徒は意外に手強く、なかなか倒すことができない。使徒との戦闘が長期戦の様相を呈してきたとき、警報メッセージが流れる。戦闘エリア内に避難していない民間人がいるというのだ。シンジはモニターに映し出された"民間人"が、転校してきたばかりのクラスメイトであることを知る。ミサトからの指示で、シンジはクラスメイトの救出を優先することになる

このシーンを見るための条件

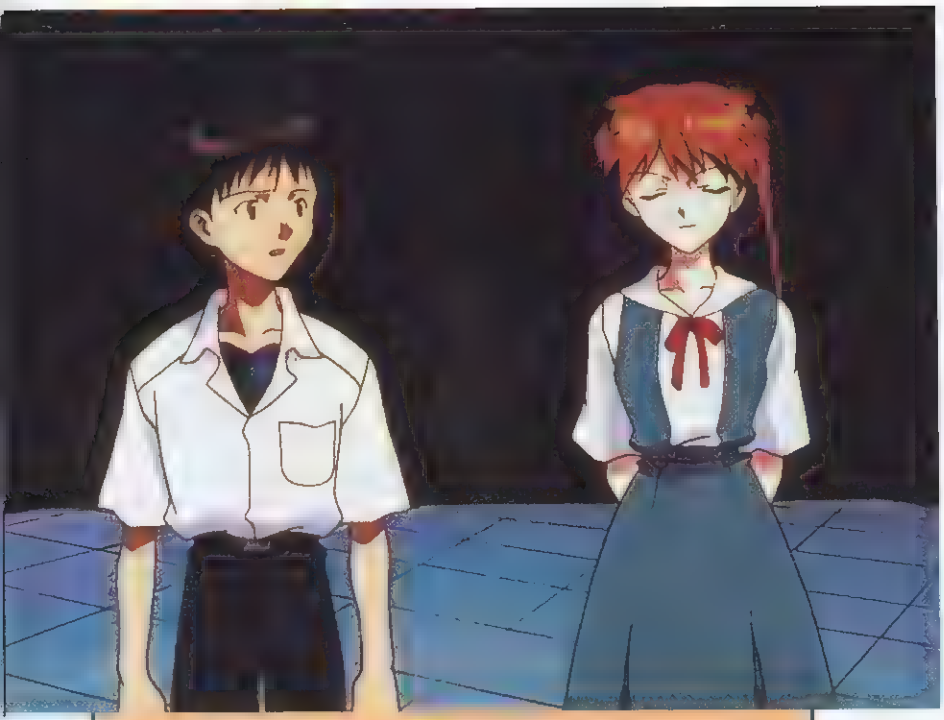
- ❶ 054で「接近戦だ！」を選択し、シンクロ率を50以下に保つ
- ❶ 059で前衛を務め、シンクロ率を50以下に保つ
- ❶ 059で後衛を務める

場面条件



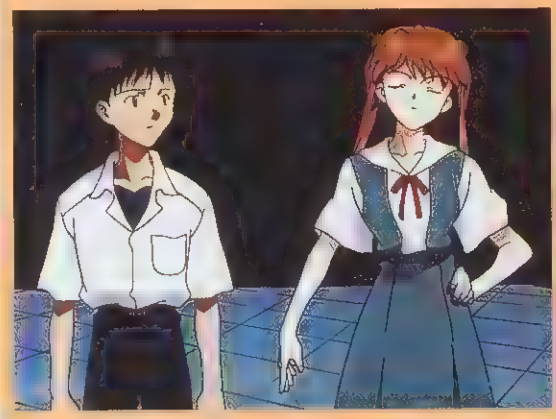
SCENE 084

「それにしても、シンジ様に見捨てられるとは思わなかったわ～！」



優先すべきもの

アスカが使徒との戦闘中にピンチに陥ったとき、転校生のマユミが戦闘エリアに入り込んでいたことが確認された。アスカを助けるか民間人を保護すべきか迷ったシンジだが、アスカを信じてマユミの保護を優先した。その後、アスカを援護して使徒を倒したのだが、自分よりも転校生を優先したシンジを、帰投して制服に着替えたアスカが皮肉っぽいセリフで責める。いつものことながら、何も言い返せないシンジだった。



シンジを揶揄するアスカ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. アスカとの相性値を3以上にする
2. 045で「アスカの方を見る」を選択
3. 075で「まず、転校生を助けなきゃ」を選択

SCENE
085

「碇君の判断は、的確だったわ」

正しい判断？

レイが使徒との戦闘中にピンチに陥ったとき、転校生のマユミが戦闘エリアに入り込んでいたことが確認された。レイを助けるか民間人を保護すべきか迷ったシンジだが、レイを信じてマユミの保護を優先する。戦闘終了後、シンジがマユミを優先したことを皮肉るアスカに、レイはシンジの行動は正しかったと冷静に感想を述べた。ミサトも同様にシンジの判断を評価するが、とまどい気味な表情のシンジだった。

このシーンを見るための条件

1. 045で「レイの方を見る」を選択
2. 074で「まず、転校生を助けなきゃ」を選択

場面条件

1. アスカとの相性値を2以下にする
2. 045で「アスカの方を見る」を選択
3. 074で「まず、転校生を助けなきゃ」を選択

089(p.147)

SCENE 090

「碇君は学校に戻って」

解除されない待機命令

ミサトはシンジとアスカに、学校に戻るように言った。使徒は倒したが、零号機の警戒待機命令は解除されていないので、レイだけNERV本部に残ることになる。自分も本部に残ると申し出るシンジに、レイは学校に戻るように言う。相変わらず無表情のレイだが、どことなくシンジを避けている気配を感じないでもない。ミサトにも再度促され、あきらめたように学校に戻るシンジだった。

このシーンを見るための条件

1. 初戦中に074または075を通過する場合
   「まず、転校生を助けなきゃ」を選択しない
2. 086で「僕も本部に戻ります」を選択した時点でレイとの相性値が3以下である

※086でレイとの相性値が4以上になることは稀なので、選択肢さえ間違わなければ大抵このシーンになる
ちなみに相性値が4以上あると、また違ったシーンを見ることができるが　その場合はプレイ回数3回目以降で以下の選択肢をすべて選ぶこと
・006「綾波とうしたんだろう？」、相性値＋1
・022「ネルフ本部に行ってみようかな」（相性値＋1）
・041「綾波のことが心配で」（相性値＋1）
また、初戦でレイが「碇くん、危ない」と言った時も（＋1）となる

場面条件

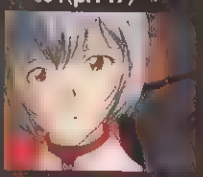
SCENE
092

「なんでだろう。目が冴えて、眠れないや」

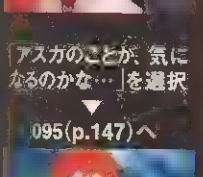
昂ぶる気持ちはどこに向けられたもの？

意外な使徒のあつけなさに一抹の不安を残しながらも、ミサトはレイだけを警戒待機で残し、シンジとアスカを家に帰した。夜も更け、シンジは自室のベッドで横になっているが眠れないでいる。シンジは眠れぬまま、自問自答を繰り返していくのだった。

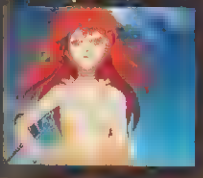
「今日の戦いが、忘れられないのかな…」を選択
▼
093(p.147)へ



「綾波のことが、気になるのかな…」を選択
▼
094(p.147)へ



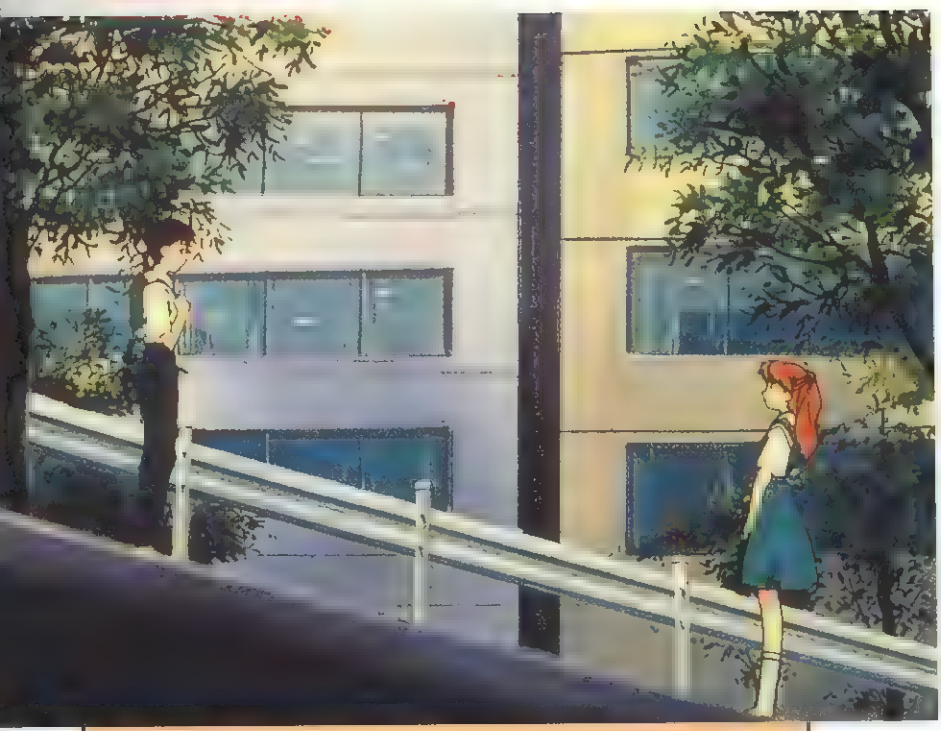
「アスカのことが、気になるのかな…」を選択
▼
095(p.147)へ



場面条件

このシーンを見るための条件

なし



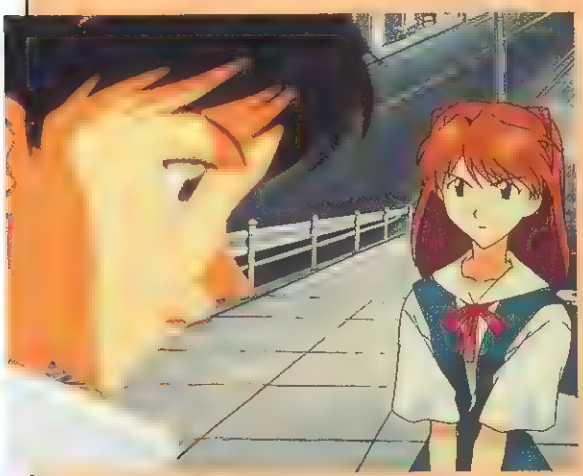
SCENE 122

「そういえばシンジ、文化発表会、私の出し物、手伝ってくれるわよね？」

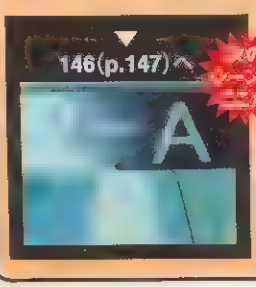
文化的な朝

いつもどおりのマンションの朝。クラシックなトースターが食パンを焼き上げるころ、アスカに起きるようにシンジが声をかけた。ミサトは書き置きを残して、すでに出かけてしまっている。

学校への坂道を下っている途中、くるりと振り向いたアスカが、シンジに文化発表会を手伝えと言ってきた。あまり気は乗らないものの、はっきりとは断れないシンジだった。



❶アスカの迫力に、シンジは言い返せない



場面条件

このシーンを見るための条件

1. アスカとの相性値が5以上である
2. 119で「じゃあ僕は、学校に行こうかな」を選択

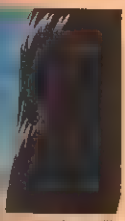
SCENE 124

「あれ、君…」

※レイやアスカと一緒に戦闘に参加した場合は、マユミを優先して助けること。それ以外の場合は、086でNERVに残らないようにしよう。ただしこの時レイとの相性値が3以下なら残っても大丈夫。あとは119での選択肢を間違えないように

マユミは読書好きな女の子

使徒を倒した翌朝、シンジが起きた時には、ミサトはすでにNERV本部へ出勤していた。待機任務に就く必要はないと言われてはいたが、なんとなく気になるシンジはNERV本部へ向かった。発令所で出会ったリツコに待機任務に就きたいと言うが、シンジはリツコから学校へ行くよう促されてしまう。NERV本部での居場所がないシンジは、仕方なく学校へ向かうと、その途中の小さな本屋の前で転校生のマユミに出会う。



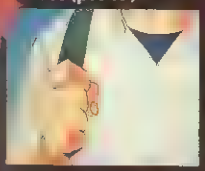
❶シンジに会って驚くマユミ

❶お互い、何を言うべきか悩む一瞬

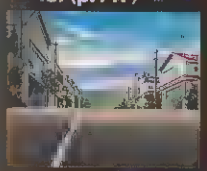
❶本を買って出てきたマユミ

場面条件

マユミとの相性値が3以上
▼
125(p.147)へ



マユミとの相性値が2以下
▼
127(p.147)へ



このシーンを見るための条件

- ❶ 074で「まず、転校生を助けなきゃ」を選択
- ❷ 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択

または

- ❶ 075で「まず、転校生を助けなきゃ」を選択
- ❷ 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択

または

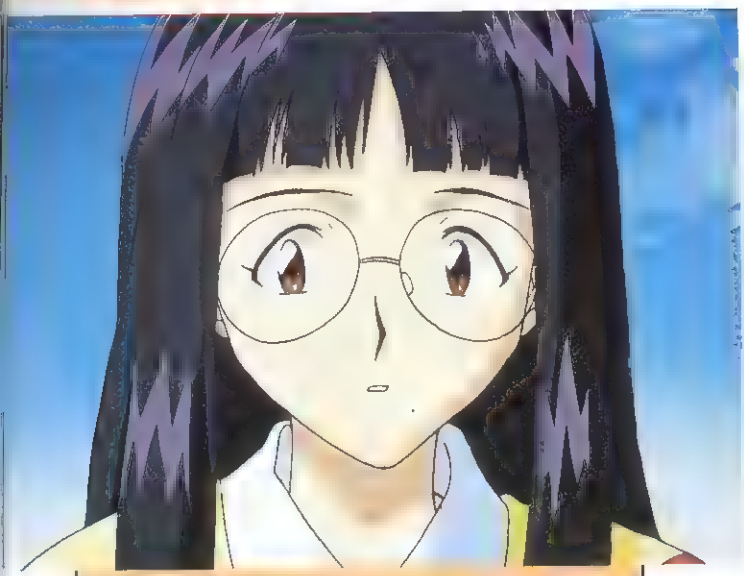
- ❶ 086で「じゃあ綾波、がんばって」もしくは「判りました」を選択
- ❷ 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択

または

- ❶ 086で「僕も本部に残ります」を選んだ時点でレイとの相性値が3以下である
- ❷ 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択

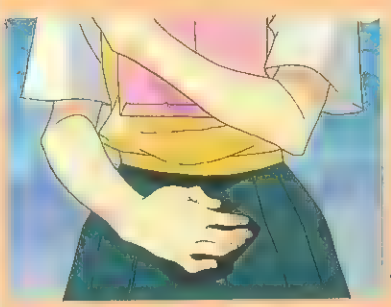
SCENE 133

「私が私じゃないみたい。なにこれ。なんなの」



マユミの体内に潜むモノ

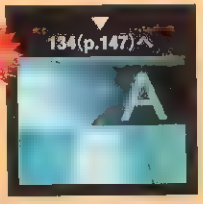
本屋の前で出会ったマユミと一緒に歩くシンジ。二人の間に、どこか和やかな雰囲気が流れる。と、不意に立ち止まり、下腹部を押さえながらうずくまるマユミ。身体の中に"異質な存在を感じ"たからなのだが、それが何なのかマユミには判らない。突然のことにシンジは驚いて声を掛けるが、自分の身体の異常を説明のできないマユミは「何でもない」と言い、立ち上がるのだった。



❻「私が私じゃないみたい」

場面条件

次のシーンはここ！



このシーンを見るための条件

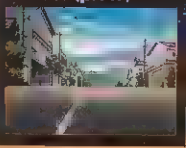
1. プレイ回数が5回目以降である
2. 045で「じっとミサトの目を見る」を選択
3. 073(→p.106)を通過している
4. 124(→p.112)を通過している

途中の小さな本屋の前で転校生のマユミに出会う。

❼シンジに気づく驚くマユミ

マユミとの相性値が3以上

マユミとの相性値が2以下



SCENE 137

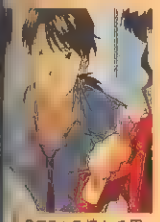
「んもう、変な事しないでよね」

❶シンジに呼ばれて振り返るミサト

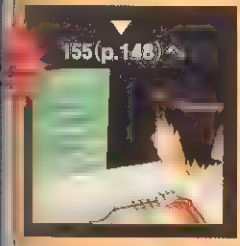
エレベーター内部の情事

翌朝、準待機任務に就いていたシンジはNERV本部へ向かう。リツコからエヴァの整備を見学するかと聞かれたシンジだったが、彼はミサトの様子を見に行くことにした。ミサトのいる執務室に向かうため、エレベーターを待っていると、到着したエレベーターからミサトが飛び出してくる。どうやらエレベーター内で加持と何かしていたらしい。唐突にシンジに声を掛けられ、慌てて襟を直すミサト。

❷「シンジ君？」驚くミサト



❸アスカの憧れる男、加持リョウジ



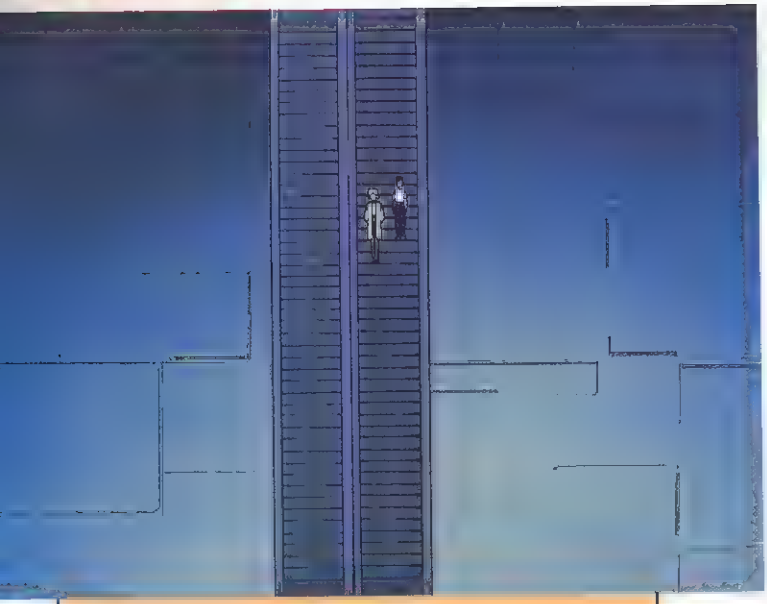
場面条件

このシーンを見るための条件

1. 010(→p.94)を通過している
2. 022で「ネルフ本部に行ってみようかな」を選択
3. 035(→p.101)で「零号機が警戒待機って聞いたから」を選択
4. 038で「学校に戻れってさ」を選択
5. 041で「綾波のことが気になって」を選択
6. 086で「僕も本部に残ります」を選択した時点でレイの相性値が4以上である
7. 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択
8. 135で「ミサトさんの様子を見てきます」を選択

SCENE 144

「神様が…ぼくらの敵なんですか？」



使徒とは、一体何なのだろうか

エヴァの整備に付き合うかと聞かれ、興味を持ったシンジはリツコと一緒にエヴァ格納庫へと向かった。そこでシンジは、以前から疑問に思っていた「使徒とは何なのか」という問いをリツコに投げかける。リツコはシンジに背を向けたまま、判っている範囲の、使徒に関するデータを淡々と語る。そして聖書の一節を付け加えて、神様がこの世に存在するなら、使徒と同じ性質を持つのかもしれない」と言うのだった。

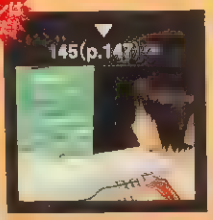
❶使徒に対して、いぶかる顔のシンジ

このシーンを見るための条件

1. 010（→p.94）を通過している
2. 022で「ネルフ本部に行ってみようかな」を選択
3. 035（→p.101）で「零号機が警戒待機って聞いたから」を選択
4. 038で「学校に戻れってさ」を選択
5. 041で「綾波のことが気になって」を選択
6. 086で「僕も本部に残ります」を選択した時点でレイの相性値が4以上である
7. 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択
8. 135で「エヴァの整備にいきます」を選択
9. 140で「使徒ってなんなんですか？」を選択

場面条件

次のシーンは…



❷「…シンジ君!?」驚く、サト

❸アスカの憧れる男、加持リョウジ

次のシーンは…

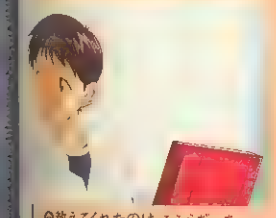
SCENE 150

「〝正解は、aよ〟」

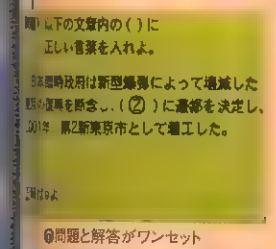
勉強家マユミの助け船

どこかおざなりな老教師の授業風景。生徒たちもシラけた雰囲気。それを知ってか知らずか、教師は日付を元に生徒を指名して問題を出す。ボーっとしていたシンジはいきなり当てられて動揺するが、与えられた問題は穴埋め式の4択形式である。正解はどれだ…と考えていると、チャットで正解を教えてくれる生徒がいる。振り返ると、マユミが目線で合図を送っているのだった。

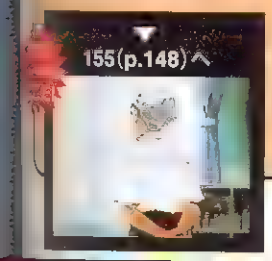
❶送られてきたチャット文の主は…？



❷教えてくれたのはマユミだった



❸問題と解答がワンセット



場面条件

このシーンを見るための条件

❶ 日付が偶数日である
❷ 084(→p.107)を通過している
❸ 148でマユミとの相性値が6以上である

❶ 日付が偶数日である
❷ 085(→p.108)を通過している
❸ 148でマユミとの相性値が6以上である

❶ 日付が偶数日である
❷ 086で「判りました」を選択
❸ 148でマユミとの相性値が6以上である

❶ 日付が偶数日である
❷ 086で「じゃあ綾波、がんばって」を選択
❸ 148でマユミとの相性値が6以上である

❶ 日付が偶数日である
❷ 090(→p.109)を通過している
❸ 148でマユミとの相性値が6以上である

※084・085・090は学校へ行くための条件

SCENE 152

「なんや、夫婦ゲンカなら、家だけにしといてや！」

不正の代償

授業中、教師に当てられたアスカはモニタに映された問題をにらみつけた。正解がわからないアスカは、チャットでシンジに答えを聞いてきたが、教えられたシンジの答えは間違っていた。不正解であることを告げられた瞬間、アスカはショックのあまりシンジを怒鳴りつけ、自らカンニングしていたことをバラしてしまう。爆笑がわき起こる中、トウジがアスカを冷やかすのだった。

次のシーンはここだ！

155(p.148)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 日付が奇数日である
2. 084(→p.107)を通過している
3. 147で解答に「C」以外を選択

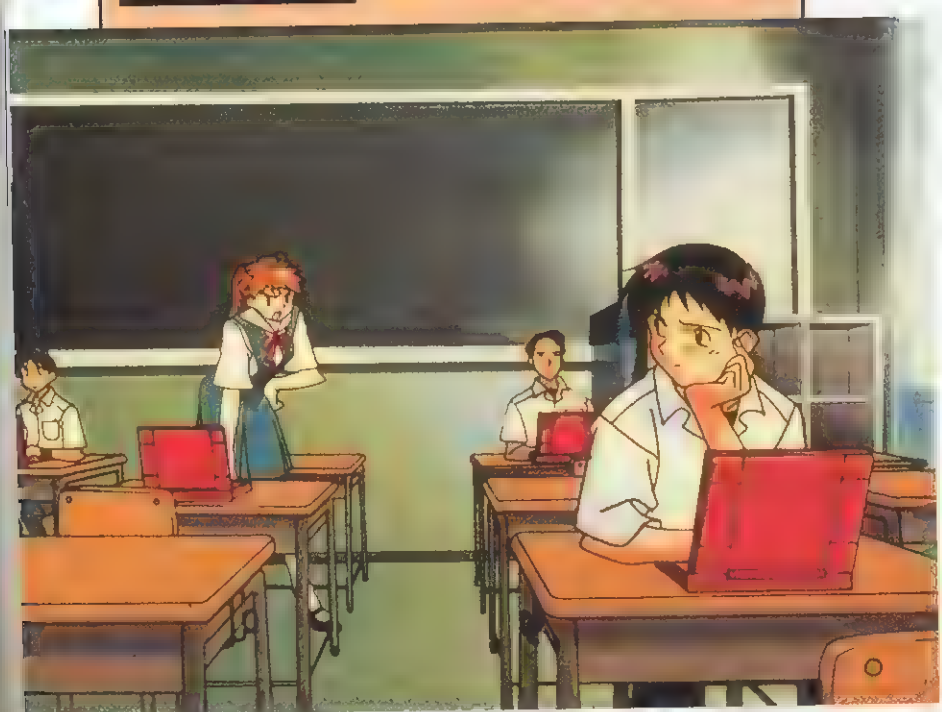
1. 日付が奇数日である
2. 085(→p.108)を通過している
3. 147で解答に「C」以外を選択

1. 日付が奇数日である
2. 086で「判りました」を選択
3. 147で解答に「C」以外を選択

1. 日付が奇数日である
2. 086で「じゃあ綾波、がんばって」を選択
3. 147で解答に「C」以外を選択

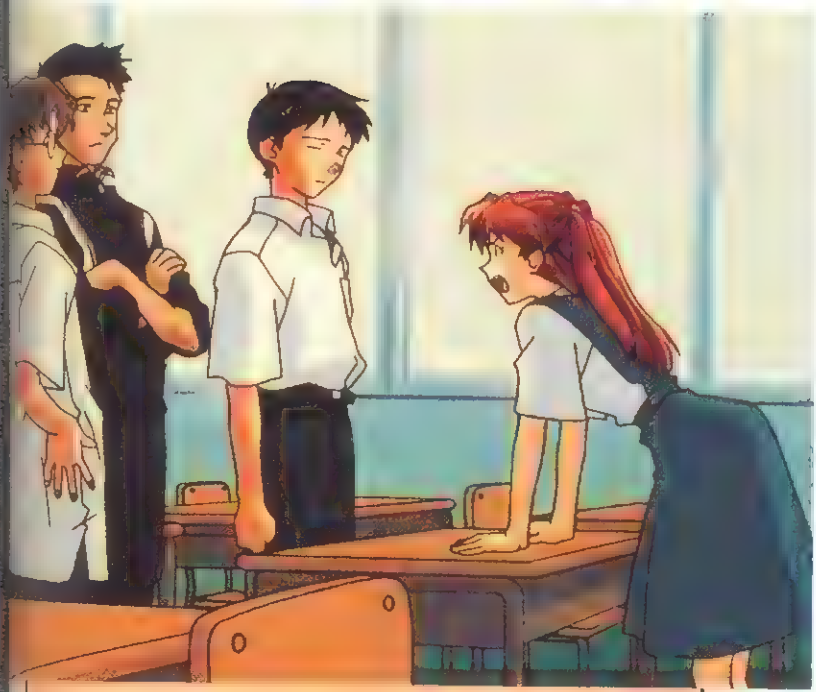
1. 日付が奇数日である
2. 090(→p.109)を通過している
3. 147で解答に「C」以外を選択

※084・085・083・090は学校へ行くための条件



SCENE 158

「バカ！大バカシンジ！」



地球防衛バンド、再び！

昼休みの教室、トウジとケンスケがシンジを文化発表会の打ち合わせに誘っていた。そのとき、アスカが割り込んできて「シンジは私の出し物を手伝うことになってんの」と宣言した。驚いたトウジとケンスケに詰め寄られたシンジは、アスカのほうをキャンセルする。シンジに裏切られたアスカの怒りはものすごく、怒鳴りまくって立ち去った。トラブルを後目に、地球防衛バンドに燃えるトウジは拳を握り締めていた。

↑「ちょっとシンジ、それ本気!?」

↑「好きにすりゃいいわよ、なにさ！」

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 122(→p.111)を通過している
2. 156で「判った、手伝うよ」を選択

SCENE 173

「恥ずかしいですけれど…私でよければ…」

マユミ、自分への挑戦

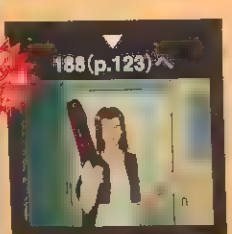
地球防衛バンドをやることは決まったが 肝心のヴォーカルがいない。男だけのバンドに価値などないと主張し、美人でイカス、カワイ子ちゃんヴォーカルに固執するケンスケは、シンジに人材獲得を押しつける。当てがあるわけではなかったか、シンジはマユミに頼んでみることにした。人前に出ることは得意ではないのだが、シンジへの好意からかウォーカルを引き受ける決心をするマユミだった。

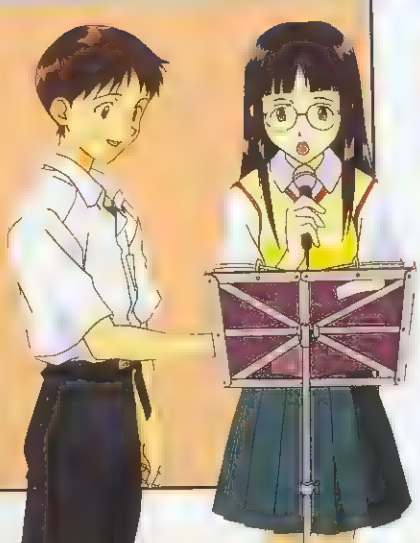
場面条件

このシーンを見るための条件

- ❶ 119で「じゃあ僕は学校に行こうかな…」を選択した時点でアスカとの相性値が4以下
- ❶ 124(→p.112)を通過している
- ❶ 160で「じゃあ、そうするよ」を選択
- ❶ 158(→p.118)を通過していない
- ❷ 163で「転校生に頼んでみようかな…」を選択
- ❸ マユミとの相性値が7以上である

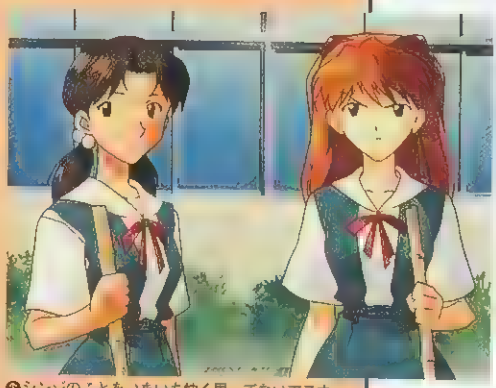
次のシーン





SCENE 177

「いいわ！ 加持さんが見にきてくれるなら、なるべく目立つ役をやらなくちゃね！」



↑シンジのことをいまいち快く思ってないアスカ

燃え上がる恋のパワー

地球防衛バンドをやることは決まったが、肝心のヴォーカルがいない。男だけのバンドに価値などないと主張し、美人でイカス、カワイ子ちゃんヴォーカルに固執するケンスケは、シンジに人材獲得を命じる。当てがあるわけではなかったが、シンジはアスカにヴォーカルを依頼した。けんもほろろに門前払いを食わせるアスカだったが、加持が見に来るというシンジの一言でアスカの態度は一変、ヒロインに向かって燃え上がるのだった。

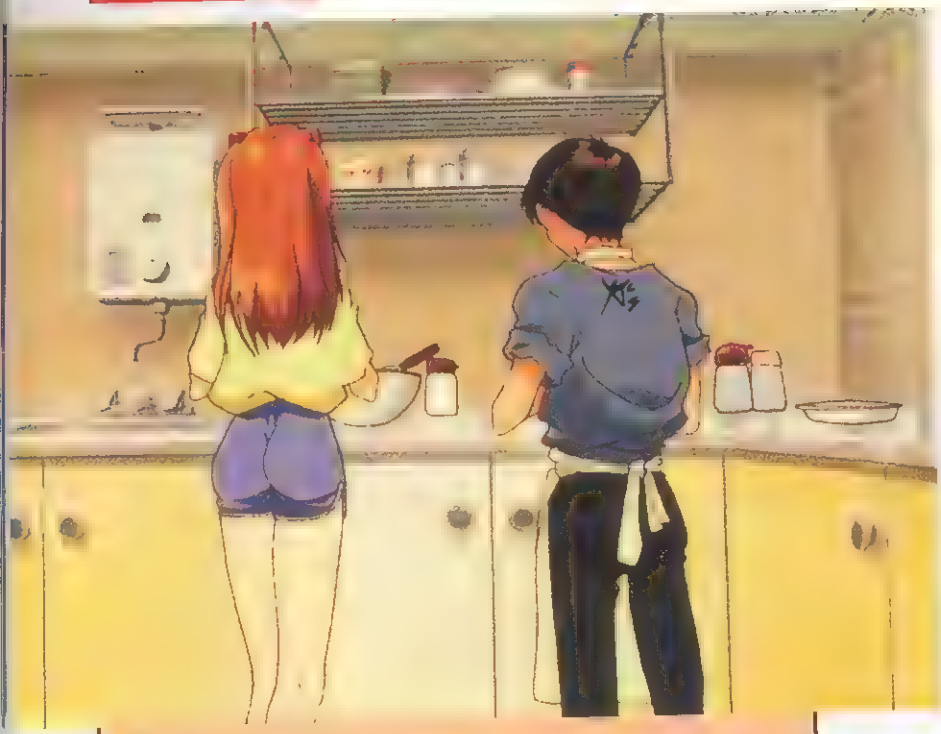
196(p.124)へ

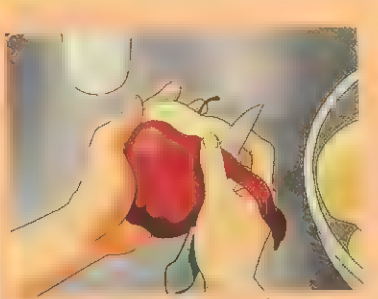
場面条件

このシーンを見るための条件
❶ プレイ回数が3回目以降である
❷ 137(→p.114)を通過している
❸ 160で「じゃあ、そうするよ」を選択
❹ 163で「アスカに頼んでみようかな」を選択

SCENE 183

「ちょっとシンジ、これ、うまく剥けないじゃないの！」





↑リンゴの皮剥きに挑戦するアスカ

プログナイフより難しいフルーツナイフ

シンジをアシスタントに、アスカは文化発表会で手作りのお菓子を出すことにした。しかしやると決めたものの、シンジに指導されながらリンゴの皮を剥くアスカの手つきは、危なっかしいことはなはだしい。指を切りつつナイフと格闘していたアスカは、やがて放り出してしまう。「新しいメニューの発表にすれば」というシンジの提案に、「あんたが適当に考えといて」と答えるアスカ。シンジはため息をついた。

このシーンを見るための条件

1. 122(→p.111)を通過している
2. 156で「ごめん、ケンスケ、トウジ」を選択

場面条件

SCENE 184

シンジ「あんまり食べないんだね」レイ「お腹、空かないから」

シンジとレイの、静かで奇妙な食事

格納庫の作業用通路からエヴァの整備作業を見下ろすシンジとレイ。そこでレイは、やんわりとシンジに学校へ戻るように言うが、シンジはNERV本部に残ることを選ぶ。そして2人は展望室で食事を取るが、普通の食事をするシンジに対し、レイはジュースだけしか飲まない。普段からあまり食事を取らないレイを気遣い、シンジは声を掛ける。だが、レイは、昔から、そうだから」と言い切るのだった。

シンジは普通の食事をしている

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が3回目以降である
2. 010(→p.94)を通過している
3. 022で「ネルフ本部に行ってみようかな」を選択
4. 035で(→p.101)で「零号機が警戒待機って聞いたから」を選択
5. 038で「学校に戻れってさ」を選択
6. 041で「綾波のことが心配で」を選択
7. 045で「レイの方を見る」もしくは「じっとミサトの目を見る」(5回目以降)を選択。初戦中にマユミが出現した時は「今はレイを助けなきゃ」を選択
8. 086で「僕も本部に残ります」を選択した時点でレイとの相性値が4以上である
9. 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択
10. 159、160で「いいんだ、このままで」を選択

場面条件

197(p.148)へ

SCENE 188

「ミサトさんに頼まれてね」

NERV作戦担当ミサトの気配り

シンジたちは「地球防衛バンド」のボーカルとして、マユミを口説き落とすことに成功した。早速音楽室での練習でマユミの歌声を聴いたシンジたち。3人は思った以上の歌声にマユミを絶賛する。そこへNERVのオペレータ、青葉シゲルがギターケースを担いで現れる。青葉は、「地球防衛バンド」のギタリストにギターテクニックを伝授するよう、ミサトに頼まれてやって来たのだった。さすがはNERVの作戦担当者である。

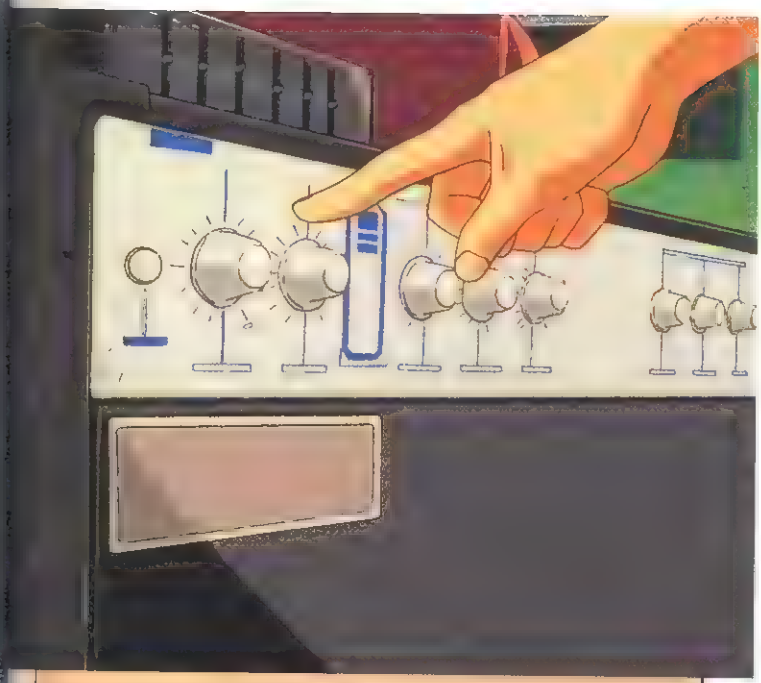
場面条件

このシーンを見るための条件

1. 173(→p.119)を通過している

SCENE 196

「ダメだよトウジ。アンプの電源を入れる時は、ボリュームを下げてからじゃないと。下手すると、スピーカーが壊れちゃうよ」



アンプはまずボリュームを確認せよ

一悶着あったけれども、どうにかアスカを「地球防衛バンド」のボーカルに据えることになったシンジたち。しかしアスカは、用意した歌の歌詞を勝手に変えて歌ってしまう。ボーカルがいなくなっては困るので、しかたなくアスカの好きにさせる3人。気を取り直し、ギターの練習のためにアンプの電源を入れようとしたトウジをケンスケが注意する。

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 177(→p.120)を通過している

または

1. 124(→p.112)を通過している
2. 163で「アスカに頼んでみようかな…」を選択
3. アスカとの相性値が8以上である

206(p.148)へ

SCENE
205

「みんな、自分の気持ちが判らないのに、その時々で、都合のいいように思い込んだり、言い訳をしたりして生きていくの」

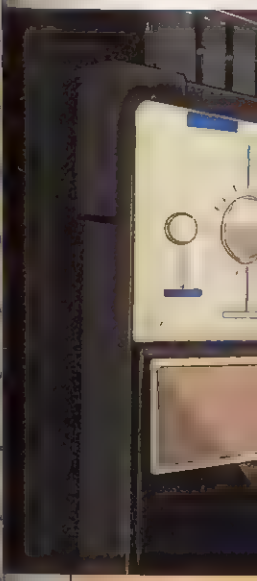
ミサト、大人の恋愛観を語る

準待機任務に就き、NERV本部の展望室に居残っていたシンジ。ボーッと外を眺めていると、ミサトがコーヒーを持ってやって来る。シンジの様子を見て、誰か好きな人のことを考えていたのだろうと冷やかす。そして「好きな人がいるのはいいことだ」と、恋愛に対して理解のあるところを見せる。その言葉に、シンジはミサトには好きな人がいるのか？という問いを発するが、ミサトは曖昧に言葉を濁すのであった。

このシーンを見るための条件
1 184(→p.122)を通過している

場面条件

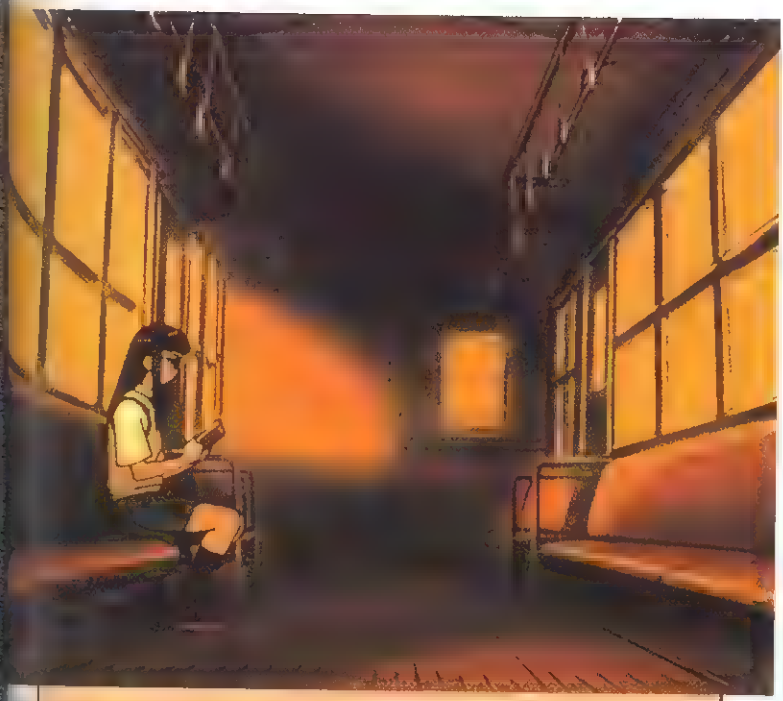
次へ
206(p.148)へ



くアスカの好きにさせる3人。気を取り直し、ギターの練習のためにアンプの電源を入れようとしたトウジをケンスケが注意する。

場面条件

206(p.148)へ

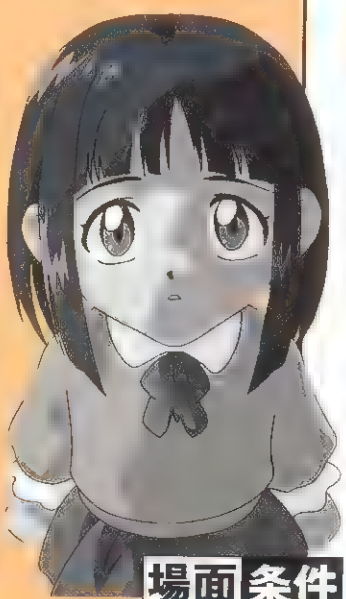


SCENE 207

「本が好き。本の中には、下品な男の人もいないし、勝手に、あちら側から、こちら側にやってくる、無神経な人もいないから」

マユミの人生観、そして悪夢

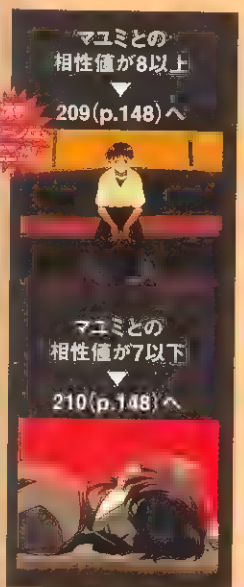
深夜のマユミの部屋。パジャマ姿で、ベッドで眠っているマユミ。しかし、寝汗をかいてうなされており、かなり寝苦しそうだ。どうやら悪夢を見ているらしい……。夢の中のマユミは、何処へ行くのか判らない列車に、たったひとりで乗っている。マユミの自閉的性格は過去のトラウマによるものであり、マユミが本を好むのは、本は彼女に対して関わり合いをもとうとしないからなのであった。



場面条件

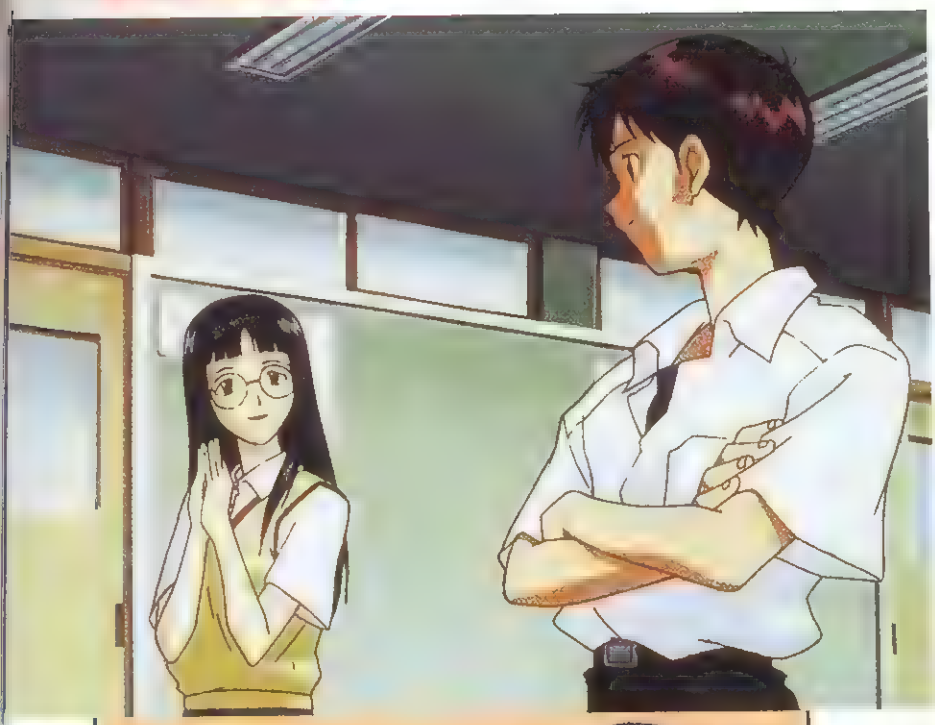
このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が5回目以降である
2. 045で「じっとミサトの目を見る」を選択
3. 054で「接近戦だ！」を選択



SCENE 212

「がんばろうね」「あ、はい」



襲われた文化発表会

文化発表会の当日。マユミをヴォーカルに迎えたシンジたち地球防衛バンドのメンバーは、教室で出番を待っていた。生徒の盛り上がりを象徴するような書き込みが、黒板一面にされている。シンジが声をかけると、不安や緊張を上回る嬉しさに満ちあふれた顔で、マユミがうなずいた。その時、爆発音が響き、避難命令のアナウンスが市内に流れる。アスカとともにNERVに向かうシンジだった。

次のシーンはここだ！

217(p.148)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 188(→p.123)を通過している

SCENE 220

「いきなり防衛線の内側に現れるなんて」「前回の戦いは、このための布石だったというわけね」

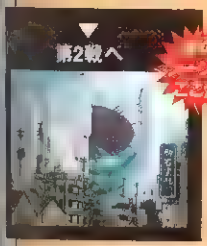
急襲された第3新東京市

文化発表会の当日。シンジがレイとともに待機任務についているため、やることがなくなったトウジとケンスケが教室でぼやいていたころ、NERV本部では使徒の侵入を発見していた。リツコの評価する予想外なまでの使徒の知恵に驚きながらも、ミサトは全市に迎撃体制を整える命令を発する。待機任務についていたシンジとレイにも、発進準備の指示が下された。

このシーンを見るための条件

❶ 205(→p.125)を通過している

場面条件



SCENE 235

「いよいよ反撃開始ね」

進化する使徒

出撃したシンジとレイの目の前で、使徒は成体に進化した。リツコは、この進化でエヴァに攻撃方法に対抗する能力を身につけているだろうと予想する。初号機に向かって問答無用に迫ってくる使徒に、とまどうシンジ。その時アスカが現れ、3機のエヴァがそろった。ミサトは、使徒が特殊能力を使う前に集中多重攻撃をかけて、一気にせん滅するように指示する。

場面条件

このシーンを見るための条件

1 220(→p.128)を通過している

SCENE 258

「お願い！ 私を殺して！ お願いだから！」

使徒に忍び込まれた少女

使徒にダメージを与えられないまま、シンジは初号機を修理するために、戦線を離れた。修理作業が進められている間、何もできないシンジの顔に焦りが浮かぶ。使徒への対抗策に悩むシンジの前にマユミが現われ、悲痛な表情で自分を殺してほしいと叫んだ。怪物の魂が自分の中に宿っているのだという。驚きのあまり言葉を失っているシンジに、なおも殺してくれと泣きながら訴えるマユミだった。

❼「私の中に、あの怪物がいるの！」

「そんなこと、出来る訳ないだろ」を選択
▼
260(p.149)へ
マユミとの相性値+3

「そんなこと、信じられないよ！」を選択
▼
261(p.149)へ

場面条件

このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が5回目以降である
2. 045で「じっとミサトの目を見る」を選択
3. 054で「接近戦だ！」を選択。シンクロ率を50以下に保ってマユミを助ける
4. 188(→p.123)を通過している

SCENE 276

「逃げちゃダメだ、逃げちゃダメだ、逃げちゃダメだ」

が怪物の攻撃が自分の中に宿っているのだという。驚きのあまり言葉を失っているシンジに、なおも殺してくれと泣きながら訴えるマユミだった。

勝機を探せ

エントリー・プラグの修理が終わり、シンジは戦線に復帰したが、有効な攻撃手段はまだ見つからないままだった。戦力不足から苦戦を強いられていた零号機と弐号機は、蓄積したダメージのために限界に近づいている。芳しくない状況にミサトが撤退指示を出そうとしたとき、使徒は初号機に襲いかかった。アラートの鳴り響く中、シンジは逃げそうになる自分に言い聞かせながら戦い続ける。

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 045で「レイの方を見る」を選択
2. (レイとの相性値)+(アスカとの相性値)が9以下である

1. 045で「アスカの方を見る」を選択
2. (レイとの相性値)+(アスカとの相性値)が9以下である

3ターン以内でシンクロ率を50%以上に上げ、さらに2ターン以内にシンクロ率を50%以下にする
▼
285(p.134)へ
それ以外282(p.132)へ

「そんなこと、出来る訳ないだろ」を選択
▼
260(p.149)へ
マユミとの相性値+3

「そんなこと、信じられないよ!」を選択
▼
261(p.149)へ

SCENE 282

「3機同時による過重攻撃で、目標を粉砕！」

逃げちゃダメだ

根性で立ち上がったシンジは、力をふり絞り使徒に反撃を加える。しかし、底知れぬ使徒の耐久力は、依然ダメージを受けたようには見えない。追い詰められる初号機。

シンジの不屈の闘志も遂に尽きようとしたその刹那。

「なにボケッとしてんのよ！」側面から突然の銃撃。シンジの頑張りに、レイとアスカも戦う力を取り戻したのだ。

3人は心を一つに合わせて最後の戦いに挑む。

このシーンを見るための条件

❶ 276(→p.131)を通過している

場面条件

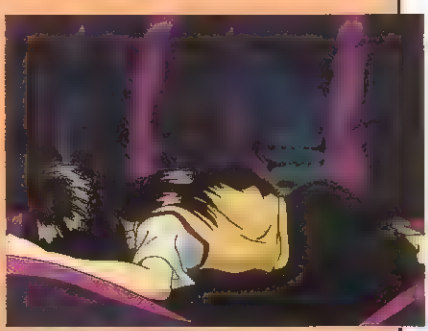
❶最後のチャンスに挑む3機

SCENE 283

「嫌なの。人の心を覗くのも、覗かれるのも。勝手に心の中に入り込まれて。私の中に入ってこられて。嫌なの。嫌だと思う、自分も嫌なの」

マユミ、投身自殺を図る！

いくら攻撃を加えてもダメージを受けない使徒に対し、打つ手のないシンジたち。初号機のエントリープラグ修理の際、マユミからの告白を聞いたシンジだが、マユミの「私を殺して」という願いはかなえられるものではなかった。シンジはシェルターへの避難を促してマユミと別れたが、マユミはビルの屋上からの投身自殺を試みる。目の前で飛び降りたマユミにシンジは初号機の手を差し伸べ、間一髪のところでマユミを救うのだった。



↑初号機の手の中に落ちるマユミ

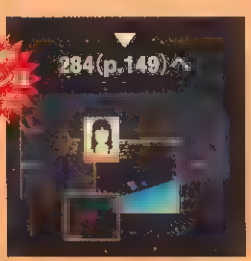
↑マユミ、ビルの屋上から宙に舞う

場面条件

このシーンを見るための条件

- プレイ回数が5回目以降である
- 045で「じっとミサトの目を見る」を選択
- 054で「接近戦だ！」を選択。シンクロ率を50以下に保ちマユミを助ける
- マユミとの相性値が10以上である

次のシーンは…



SCENE 285

「そんな馬鹿な!? 動けるはずないわ!?」

初号機、暴走する

使徒の圧倒的な攻撃に、初号機は窮地に追い詰められ、シンクロ率は限界まで落ちてしまう。初号機コックピット内部の全モニタ、が落ち、シンジは死を覚悟する。

そしてNERV本部の発令所も初号機の沈黙を確認した。しかしその時、突然初号機は起き上がる。エヴァの開発者であるリツコは、それが起こり得ないことを知っていた。そして、起きたとすれば、それはエヴァ最悪の事態、〝暴走〟であることもわかっていたのだった。

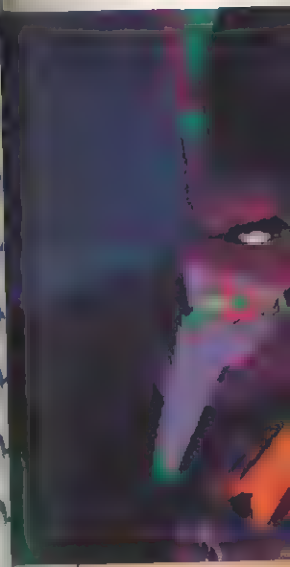
場面条件

このシーンを見るための条件

- 045で「レイの方を見る」か「アスカの方を見る」を選択
- プレイ回数5回目以降、045で「じっとミサトの目を見る」を選択 054で「遠距離から攻撃だ！」を選択
- プレイ回数5回目以降、045で「じっとミサトの目を見る」を選択 054で「接近戦だ！」を選択し、シンクロ率を50%以上に保つ
- 戦闘開始時点でアスカ+レイの相性値の合計が10未満である（276 →p.131）を通過後3ターン以内にシンクロ率を50以上に上げ、受付が後退したらその後5ターン以内にシンクロ率を10%にする

SCENE 277

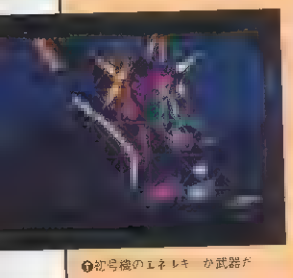
「初号機、全エネルギー解放します！」



か起こり得ないことを知っていた。そ、そ、起きたとすれば、それはエヴァ最悪の事態、"暴走"であることもわかっていたのだった。

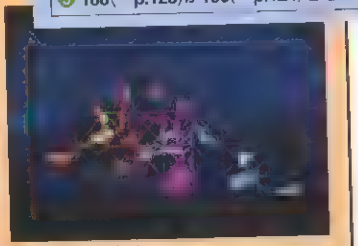
シンジは一か八かの賭に出る

使徒はエヴァからエネルギーを吸い取る特殊能力をもっていた。このため接近戦を避け、遠距離攻撃を行なっていたのだが、使徒にはダメージを与えられない。初号機のエントリープラグ修理の間、シンジはトウジ、ケンスケに会う。彼らはバンド練習の時のアンプ操作の話をここに来たのだ。その話をヒントに、シンジは、かハかの賭をする。それは、初号機の全エネルギーをわざと使徒に吸い取らせ、オーバーロートさせようというのだ。



❶初号機のエネルギー か武器な

や使徒が吸収の時に 188 マユミかウォーカル または196 アスカかウォ カと でアンの話を聞いてるとこのンになる



❶使徒の動きが止まった！

場面条件

このシーンを見るための条件

❶ プレイ回数5回目以降、045で「しっとミサトの目を見る」選択
❷ 054で「遠距離から攻撃た」を選択

このシーンを見るため

❶ 045で レイの方を見る か「アスカの方を見る」を選択
❷ 074で 今は、レイを助けなきゃ、か075で 今はアスカを助けなきゃ を選択(後衛で戦うか、前衛で戦ってマユミを登場させる)
❸ 188(→p.123)か196(→p.124)を通過している

このシーンを見るため

045て レイの方を見る」か「アスカ

プレイ回数5回目以降、045で「しっとミ
054て「遠距離から攻撃た！」

❶ プレイ回数5回目以降、045で「しっと
❷ 054て 接近戦た」を選択し シンクロ率

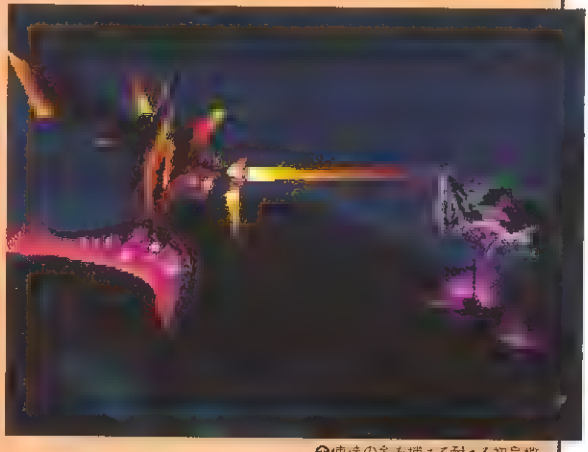
第3戦開始時点でアスカ+レイの相性
276(→p.131)を通過後3ターン以内に
便徒が後退したらその後5ターン以内

SCENE 278

「…ここだ！」

見たか、秘技「真剣白刃取り」

使徒はATフィールドを圧縮し物質化した剣を持っていた。この剣に掛かれば、エヴァのATフィールドと言えども切り裂かれてしまうほどの、鋭いものである。シンシは初号機のエントリープラグ修理の間、アスカがナイフで林檎を剥く際にケガをしたことを思い出していた。それがヒントとなって、シンジにアイデアが閃いた。修理を終え戦線に復帰したシンジは、使徒の突進を見極め、使徒の剣を初号機で真剣白刃取りするのだった。



❶使徒の剣を捕えて耐える初号機

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 073でケーブルが切断された
2. 183(→p.121)を通過している

SCENE 292

「ここ、いい？」

穏やかな時間

手強かった使徒を倒し、束の間の平和が第3新東京に帰ってきた。文化発表会は流れてしまい、教室ではトウジとケンスケが退屈そうにしている。同じころ、NERV本部の展望室でシンジがひとりで食事を取っている

場面条件

ところに、トレイを手にしたレイが現われ、いっしょに食事を始めた。今まで飲み物だけしか取らなかったレイがサンドイッチを食べているのを見て、シンジはかすかに微笑むのだった。

このシーンを見るための条件

1. 010(→p.94)を通過している
2. 022で「ネルフ本部に行ってみようかな」を選択
3. 035(→p.101)で「零号機が警戒待機って聞いたから」を選択
4. 038で「学校に戻れってさ」を選択
5. 041で「綾波のことが気になって」を選択
6. 086で「僕も本部に残ります」を選択した時点でレイとの相性値が4以上ある
7. 119で「僕もネルフ本部に行ってみようかな」を選択
8. 159で「いいんだ。このままで」を選択
9. 184(→p.122)で「あんまり食べないんだね」を選択
10. レイとの相性値が7以上である

※①～⑨はレイとの相性値を上げるための手順です。このシーンはプレイ回数が3回目以降でないと見れません

次のシーンは…

▼終わり

SCENE
293

「…てなわけで、私を愛するあまり、無理に無理を重ねて戦うシンジ君。これぞ男の鏡！」

アスカなりの平和な時

手強かった使徒を倒し、束の間の平和が第3新東京に帰ってきた。文化発表会は流れてしまい、教室ではトウジとケンスケが退屈そうにしている。アスカは女生徒を集めて、大はしゃぎで今回の武勇伝を話している。アスカの勝手な解釈で広げられた話で、シンジはアスカに恋こがれる男にされてしまう。しょんぼりと困り果てるシンジに追い打ちをかけるように、トウジとケンスケがつぶやいた。「えらい平和やなー」「そ、平和が一番」。

場面条件

▼「かわいそう、碇君」

次のシーンは

▼終わり

このシーンを見るための条件

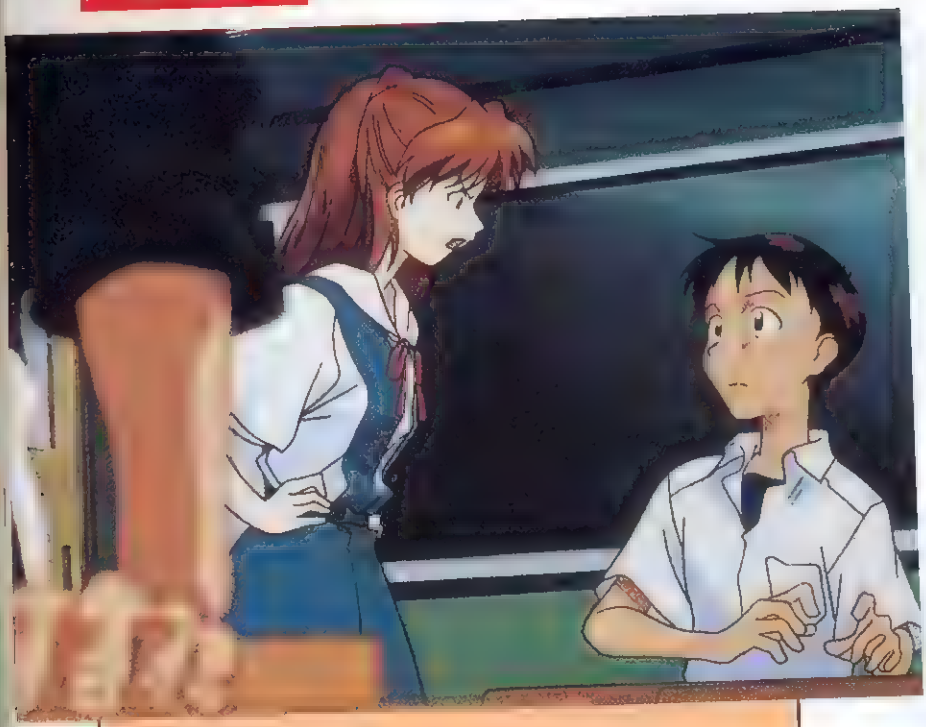
1. アスカとの相性値が3以上である(045時点)
2. 045で「アスカの方を見る」を選択
3. 059で「ぼくが前衛をやってみます」を選択
4. 075で「今はアスカを助けなきゃ」を選択
5. アスカとの相性値が10以上である

1. 045で「レイの方を見る」を選択
2. 059で「ぼくが前衛をやってみます」を選択
3. 074(→p.106)で「今は、レイを助けなきゃ」を選択
4. アスカとの相性値が10以上である

1. 073でケーブルが切断された
2. アスカとの相性値が10以上である

SCENE 294

「僕は、自分なりにちゃんとやってるよ！」「どこが！」



よみがえる日常

手強かった使徒を倒し、束の間の平和が第3新東京市に帰ってきた。ぼうっとしていたトウジが転校生のことを尋ねると、また転校していったとケンスケが答えた。「見送る暇もなかった」と寂しそうなシンジをケンスケが冷やかすが、ノリはよくない。そこにアスカが現れ、戦闘のできの悪さを責め始めた。先ほどまでの寂しさも何処へやら、いつもどおりの口論を始めた2人を見て、なんとはなしに平和を感じるトウジたちだった。

↑「そんなんじゃないけどさ」

↑「自分なりにちゃんとやってるよ」

次のシーンは

▼

終わり

場面条件

このシーンを見るための条件

1. 転校生との相性値が9以下である
2. アスカとの相性値が9以下である
3. レイとの相性値が6以下である

※292（→p 137）、293 、→p 138）、295（→p 140）、296 →p 141）、敗北エンディング、以上のシーンにならなかった場合、すべてこのシーンになる。要するに使徒は倒したが、3人のヒロインの誰とも仲良くなれなかったパターンだ

SCENE 295

「私、碇君と似てないほうがよかった」

マユミの想い、シンジへ

手強かった使徒を倒し、束の間の平和が第3新東京市に帰ってきた。転校していくマユミを見送りにシンジとヒカリは駅のホームに来ていた。マユミから「私たち似ているかもしれない」と言われてシンジは同意する。「似た者同士は友人になれても恋人にはなれない。似てないほうがよかった」というマユミの言葉をシンジが問い返そうとしたとき、発車のベルを聞いてマユミは車内に乗り込み、ドアが閉まる。走り去る列車を見送るシンジだった。

↑「碇君と似てないほうがよかった」

↑「それじゃ」マユミは列車に乗った

↑マユミの言葉は聞こえない

次のシーンは…

終わり

場面条件

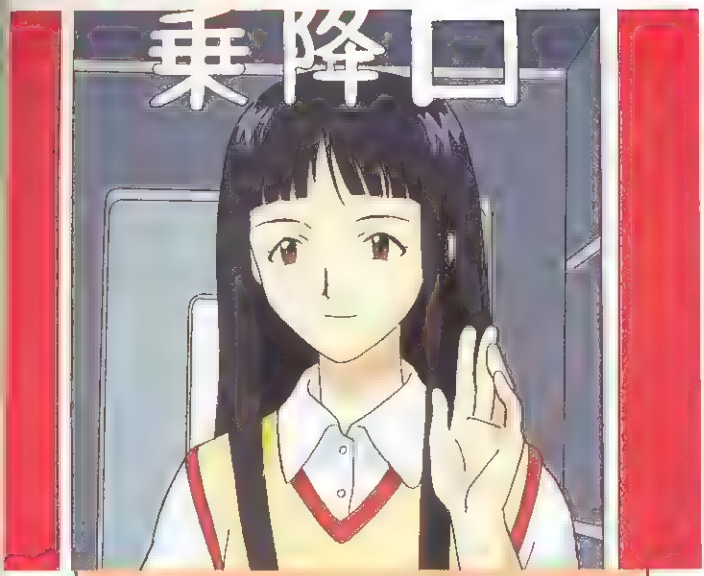
このシーンを見るための条件

1. プレイ回数が5回目以降である
2. 045で「じっとミサトの目を見る」を選択
3. 054で遠距離戦を選ぶか、近距離戦でシンクロ率を50%以上に保つ
4. マユミとの相性値が10以上である

1. 084(→p.107)か085(→p.108)のどちらかを通過している
2. マユミとの相性値が10以上である

※使徒がマユミの体内にコアを隠すタイプではないときに、マユミとの相性値が10以上ならこのシーンになる

乗降口



SCENE 296

「似てるから、思ったんです。私もシンジ君みたいに、がんばれるかもしれないって」

素顔の自分をシンジに向けた転校生

手強かった使徒を倒し、束の間の平和が第3新東京市に帰ってきた。転校していくマユミを見送りにシンジとヒカリは駅のホームに来ていた。マユミから「私たち似ているかもしれない」と言われてシンジは同意する「似ているから自分もシンジのようにがんばれるかもしれない」という言葉を残し、マユミは列車に乗り込む。動き出した列車を追うシンジとヒカリ。メガネを外して手を振るマユミに、また会えるとつぶやくシンジだった。

このシーンを見るための条件

❶ 283(→p.133)を通過している

場面条件

次のシーンは

▼終わり

※使徒がコアをマユミの体内に隠すタイプだったとき、マユミとの相性値が10以上あればこのシーンになる

間の平和が第3新東京市に帰ってきた。転校していくマユミを見送りにシンジとヒカリは駅のホームに来ていた。マユミから「私たち似ているかもしれない」と言われてシンジは同意する「似た者同士は友人になれても恋人にはなれない。似てないほうがよかった」というマユミの言葉をシンジが問い返そうとしたとき、発車のベルを聞いてマユミは車内に乗り込み、ドアが閉まる。走り去る列車を見送るシンジだった。

❷ マユミ「…」の言葉は聞こえない

次のシーンは

▼終わり

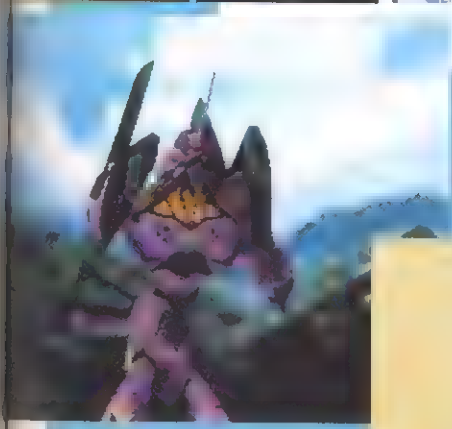
EVA 荒ぶる心の器

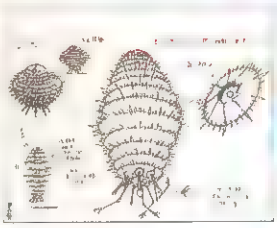
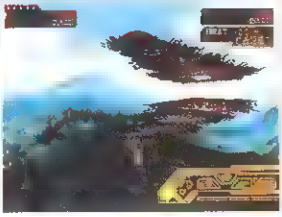
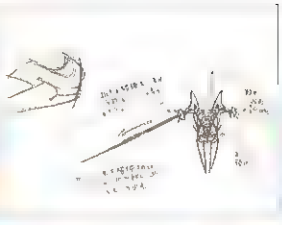
2ndのエヴァの特徴は、なんと言ってもポリゴンで表現されている点にある。零号機、初号機、弐号機、それぞれの勇姿を見よ！

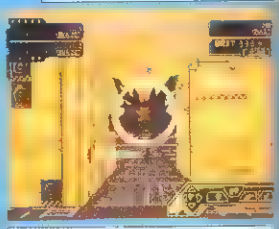
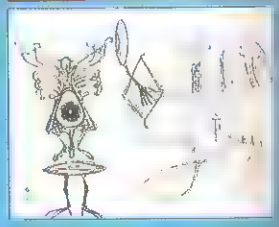
作目では、本編と同じくアニメーションで描かれていたエヴァたちだが、なんと今回はポリゴンでの登場だ。初号機はもちろん、零号機、弐号機とも3Dポリゴンで描かれており、三機揃い踏みの場面を拝むこともできるのである。

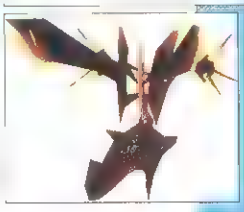
一作目とは少々違うものの、今回のゲームでも武器選択ルールを採用しているのだが――なんと、各武器を構えた初号機が全パターン用意されているのだ。

まさにゲームならではの、表現方法の進化と言うべきだろう。





進化する生命体 使徒

2ndでも、一作目と同じくオリジナルの使徒が用意されている。エヴァと同じくポリゴンで表現されたその使徒の能力を、徹底研究してみよう。

今回の使徒も、アニメ本編には登場しないような特殊な能力を備えている。

それが、「進化」である。

最初、使徒は幾つもの円盤を重ねたような姿で登場する。これが第一形態であり、この時はさしたる能力も備えていなかった。これが旦撃退されると、使徒は第二形態へと移行する。

それは、さながら昆虫のサナギのような姿で、使徒は殻の中でパワーアップを図っていたのだ。

そして出現した第三形態。なんと、第二形態での情報収集の結果によって（つまりゲームの分岐によって）、使徒は異なる特殊能力を身につけて進化し、登場する。外見は同じであるが、中身はまったく異なる個体なのだ。

人の心と同化する力を持つもの、接近するエヴァのエネルギーを吸収するもの、強力な打撃を行ってくるものなど、まさに能力は様々。シンジにはもちろん、NERVにとっても対策の立てづらい、恐るべき敵である。

使徒デザイン：前田真宏

BATTLE

ボタン操作のタイミングが命、のEVA2の戦闘。基礎知識だけでも覚えておこう。

1.BASIC DISPLAY 基本画面

①タイムゲージ

画面の中心にある、輪のようなものがタイムゲージだ。これはプレイヤーの攻撃と守備、どちらのコマンド入力にも共通している。タイムゲージのカウントダウンが終わるまでに、つまり1周する前にコマンド入力をしないと、プレイヤーはそのターンの攻守を放棄したことになってしまう。

なおタイムゲージには、現在装備している兵器の名称が表示されているが、実際にはあまりよく見なくても大丈夫だ。

②初号機のシンクロ率

画面右上に表示される。シンクロ率と呼んではいても初号機のライフゲージと考えよう。攻撃を受けると減ってしまう点については一般のライフゲージと同じだが、巧いオペレーションをしたり、シナリオの展開でパイロットの士気が上がると回復することもある。戦闘時にシンクロ率が0になると、ゲームオーバー(バッドエンディング)になる。またいっしょに戦う仲間がいるときは、左上にそのシンクロ率が表示される。

③使徒との距離

守備の際には特に関係ないが、攻撃の際には重要な要素となる。画面右上のシンクロ率の下に文字で表示されるが、画面内に見える使徒の大きさからも判断できる。基本的に数ターンは同じ距離レンジでの攻防になることを覚えてしまえば、距離レンジでのミスは少なくなるはずだ。

2.COUNT DOWN タイムゲージカウントダウン

●攻守判定

タイムゲージのベース色は白だが、使徒が攻撃する時と防御する時とで一部の色が変わる。使徒が防御、すなわちプレイヤーが攻撃を仕掛けられるターンの時には緑に、使徒が攻撃、すなわちプレイヤーが防御するターンの時にはオレンジになる。また、使徒の発する音やアクションによって、使徒が攻撃してくると判断できるケースもある。

●スペシャルタイミング

タイムゲージが緑の時、その緑の部分に赤い点が含まれる場合がある。この赤い点をスペシャルタイミングという。この点をねらってタイムゲージの入力を行なうと、使徒に対して通常より大きなダメージを与えることができるのだ。武器ごとにスペシャルタイミングの位置は決まっているが、初号機の装備は細かく変更されるため、それぞれの武器でのタイミングを把握する必要があるだろう。ちなみに、スペシャルタイミングは小さく見えるが、実際には前後に幅を持たせてある。ただし均等ではなく、早めのタイミングには若干狭く、遅めのタイミングには若干広めに設定してある。慣れれば、スペシャルタイミングの目押しは十分可能だ。

3.INPUT コマンド入力

●攻撃コマンド入力

攻撃の場合は、タイムゲージのカウントダウンが終わる前に、使徒との距離に合った武器のボタンを押すだけでよい。遠距離の場合はBボタン、近距離の場合はCボタンで攻撃を行なう。攻撃可能なターンであっても、距離適性の異なる武器で使徒に攻撃をしてしまった場合は、使徒に際を与えてしまうことになるので注意が必要だ。

●守備コマンド入力

守備コマンドには、防御と回避の2通りがある。どちらもタイムゲージのカウントダウンが終わる前に入力することに変わりはないが、入力内容が多少異なっている。防御がAボタンを押すだけなのに対し、回避は使徒の攻撃方向を見極め、素早く方向ボタン(4方向のどれか)を押してから回避ボタン(X・Y・Zのどれか)の両方を適正時間内に操作する必要がある。防御では使徒の攻撃を受けるため、わずかながらシンクロ率が下がる。回避は使徒の攻撃をかわすので、シンクロ率が下がることはなく、しかもかわした直後に使徒の隙を突き、攻撃に結びつけることができるのだ。ただし、回避に失敗すると受けるダメージが大きいため、使徒の攻撃に対しては防御するほうが無難かもしれない。

4.WEAPON SELECT 武器の交換

●武器の種類と武器交換

初号機の装備できる武器は、遠距離用の白兵装備の2種類がある。同種類の兵器を複数、もしくは異種類の兵器を同時に使うことはできない。

シナリオ中、何度か武器交換することができるが、プレイヤーが自発的に交換することはできない。また、シナリオ中で何度か出撃する際の初期装備も変わってくる。

ゲーム中で使用できる武器は、携帯火器が5種、白兵装備が4種。武器には強弱の差があり、強い武器ほど使いにくくなっている。

シナリオ完全分岐リスト

シーンNo.	p	シーン開始または最初のセリフ	シーン内に発生する分岐条件	行き先	マユミ相性値	アスカ相性値	レイ相性値
001	92	ゲンドウ「第3使徒サキエル」	―――				
002		(ビ ールをあおるミサト)		004			
003		(オープニングタイトル)					
004		(学校の下足場)	選択肢「そうじゃないよ ケンスケ」	005			
			選択肢「そうじゃないよ、委員長」	006			
005		シンジ「そうじゃないよ ケンスケ」	選択肢「うん まぁ 結果的に は」	007		(+2)	
			選択肢「違うよ あれはアスカが勝手に」	008		(-2)	
006	–	シンジ「そうじゃないよ、委員長」	*3回目以前の場合	011			
			*3回目以降の場合				
			選択肢(とりあえず、アスカを何とかしなきゃ)	011		(+2)	
007		シンジ「うん、まぁ 結果的には 」	選択肢(綾波、どうしたんだろう?)	010			(+1)
008	93	シンジ「違うよ、あれはアスカが 」		011			
009		シンジ「そうじゃないよ、委員長」		011			
010	94	シンジ「綾波、どうしたんだろう?」		011			
011	95	シンジ「だから、その 」	選択肢(転校生かぁ)	012	(+2)		
			選択肢(いい天気だなぁ)	013			
			選択肢(アスカ、まだ怒ってるかなぁ)	014		(+1)	
012	–	シンジ「転校生かぁ 」	―――	015			
013	–	シンジ「いい天気だなぁ 」	―――	015			
014		シンジ「アスカ、まだ怒ってるかなぁ」	―――	015			
015		伊吹「パターン、オレンジ。未確認」	―――	016			
016	–	トウジ「まったく、かったるくって～」	選択肢(アスカを見る)	017		(-1)	
			選択肢(マユミを見る)	018	(-1)		
			選択肢(委員長を見る)	019		(-3)	
			選択肢(誰も見ない)	020			
017	–	シンジ「アスカ まだ怒ってるかなぁ」	*3回目以前の場合	022			
			*3回目以降の場合				
			選択肢「いいかげん 頭に来た ぞ」	021		(-1)	
			選択肢「ここは黙っておこう」	022		(+2)	
018	96	シンジ「転校生か。僕も、最初は～」	←―――	022			
019	97	(ヒカリを見るシンジ)	―――	022			
020	–	(シンジ、視線をそらす)	―――	022			
021	98	シンジ「別に、アスカを見てた訳じゃ～」	―――	022			
022	–	(グラウンドに集るシンジ)	選択肢(たまには、図書室へでも行ってみようかな)	023			
			選択肢(教室で、ボーっとしていようかな)	024			
			選択肢(アスカに 今朝のことを謝ろうかな)	025		(+1)	
			選択肢(ネルフ本部に行ってみようかな)	035			(+1)
023	99	マユミ「ご、ごめんなさい」	選択肢(そろそろ 教室に戻ろうかな)	026	(-1)		
			選択肢(本を拾うのを 手伝おうかな)	027	(+2)		
024	–	ケンスケ「どうしたんだ、シンジ」	―――	034			
025	100	シンジ「アスカ、ちょっといいかな」	選択肢「じゃ、どうすればいいんだよ?」	032		(-2)	
			選択肢「判ったよ。殴らなきゃいいんだろ!」	033			
026	–	マユミ「すみませんでした、綾 香」		034			
027	–	シンジ「手伝うよ」	選択肢「これだけの本、一人で読むの?」	028	(+1)		
			選択肢「きれい な手だと思って 」	029	(-1)		
028	–	シンジ「これだけの本、ひとりで読むの?」	018を通過している場合	030			
			それ以外の場合	031			
029	–	シンジ「きれいな手だと思って 」	―――	034			
030	–	マユミ「それじゃ」	―――	034			
031	–	マユミ「本当に、すみませんでした」	―――	034			
032		シンジ「判 ったよ 謝らなきゃいい 」		034		(-2)	
033	–	シンジ「じゃあ、どうすればいいんだ 」		034			
034		伊吹「受信う タを照合。パタ ン青。		045			
035	101	シンジ「綾波に 弐機命令って結んだ ど 」	選択肢「零号機が 量産機って聞いたから」	036			
			選択肢「そんなの、関係ないだろ!」	036			(-2)
036		シンジ「零号機が 量産機って 」		038			
037		シンジ「そんなの、関係ないだろ!」		038			
038		レイ「学校、どうしたの?」	選択肢「学校 、戻れってさ」	039			
			選択肢「あんな奴のことなんか、知らないよ」	040			(-2)
039		シンジ「学校に戻れ ってさ」		041			
040		シンジ「あんな奴のことなんか～」		041			
041	–	シンジ「でも、僕は 」	選択肢「綾波のことが、心配で 」	042			(-1)
			選択肢「何があったのか、気になって」	043			
042		シンジ「綾波のことか 」	―――	044			
043		シンジ「何があったのか、気になって 」	―――	044			
044		(警報が鳴り出す)		034			
045		ミサト「目標の能力は不明のまま」	選択肢(綾波の方を見る)	046		(-1)	
			選択肢(アスカの方を見る)	047		(+1)	
		サト「最悪の場合を想定して 」	選択肢(ゃっとミサトの目を見る)*5回目以降のみ	048			
046			レイとの相性値+3以上	052			
			レイとの相性値+2以下	051			
047	–	ミサト「最悪の場合を想定して～」	アスカとの相性値+3以上	050			
			アスカとの相性値+2以下	049			
048	–	ミサト「初号機のみの緊急出撃とします」	―――	053			
049	–	アスカ「いやよ、こんなのとペアを組む～」	レイとの相性値+3以上	052			
			レイとの相性値+2以下	051			
050	102	アスカ「んもぅー、仕方ないわねー」	―――	053			
051	–	レイ「判りました 」	―――	053			
052	103	レイ「判りました。初号機と出撃します」	―	053			
053	–	ミサト「目標は!?」	048を通過している場合	054			
			050を通過している場合	055			
			046もしくは049を通過している場合	055			
054	–	シンジ「どういうことだ?」	選択肢「遠距離から攻撃だ 」	057			
			選択肢「接近戦だ 」	058			
055	–	シンジ「どういうことだ?」	―――	059			
056	–	シンジ「どういうことだ?」	―――	059			
057		シンジ「遠距離から 攻撃を加えます!」		072 075 076			
058	–	シンジ「接近戦をやってみます!」	システム戦闘中、ケーブル断線イベント発生の場合	072			
			054を通過している場合	073			
			055を通過している場合	074			
			056を通過している場合	075			
059	–	ミサト「2対1。敵の上ではこちらが～」	選択肢「僕が前衛をやってみます」	061			
			選択肢「僕が後衛をやってみます」	060			
060	–	シンジ「判りました。じゃ、僕が前衛を～」	055を通過している場合				
			アスカとの相性値+5以上	062			
			アスカとの相性値+4以下	066			
			056を通過している場合	063			
061	–	シンジ「判りました。じゃ、僕が前衛を～」	055を通過している場合				
			アスカとの相性値+5以上	068			
			アスカとの相性値+4以下	069			
			056を通過している場合	065			
062	–	アスカ「ま、あんたが前衛じゃ～」	―――	070			
063	–	ミサト「それでいい?」	―――	070			
064	–	アスカ「あんたバカ!?」	―――	068			
065	–	ミサト「それでいい?」	―――	068			
066		アスカ「ちょっと待って!」		067			
067		ミサト「シンジ君、バックアップ～」	システム戦闘中、ケーブル断線イベント発生の場合	072			
			054を通過している場合	073			
			055を通過している場合	074			
			056を通過している場合	075			
068		ミサト「シンジ君。オフェンス～」	システム戦闘中、ケーブル断線イベント発生の場合	072			
			054を通過している場合	073			
			055を通過している場合	074			
			056を通過している場合	075			

※「2nd」では、シナリオ分岐に「相性値」が関係してきます。ここでは相性値増減のデータも掲載しましたので、参考にしてください

シナリオ完全分岐リスト

シーンNo.	p	シーン説明または最初のセリフ	シーン内に発生する分岐条件	行き先	マユミ相性値	アスカ相性値	レイ相性値
069		ミサト「シンジ君、しっかりして！」	アスカの方がレイより相性値が高い	070			
			レイの方がアスカより相性値が高いあるいは同じ	071			
				082			
070	104	アスカ「ほら？、何やってんのよ！」		082			
071	105	レイ「あなたは死なないわ」		076			
072	–	伊吹「初号機、作動限界時間まで～」		080	(2)		
073	106	シンジ「人ってこ？」		076	(+2)		
074		シンジ「綾波!?」	選択肢「今は、レイを助けなきゃ」	081	(2)	(+1)	
			選択肢「まず、転校生を助けなきゃ」	076	(+2)	(-3)	
075		シンジ「アスカ？」	選択肢「今は、アスカを助けなきゃ！」	080			
			選択肢「まず、転校生を助けなきゃ！」	081			
076		(マユミを救出)	074を通過している場合	082	(+2)		
			075を通過している場合	082			
			それ以外の場合	080			
077		ミサト「シンジ君、早く目標を！」		081			
078		ミサト「シンジ君、早く零号機を！」		082			
079	–	ミサト「シンジ君、早く弐号機を」		083			
080		レイ「大丈夫・　まだ　戦えます」		084			
081		アスカ「ちょっとバカシンジ！　早く～」		085			
082	–	背景「目標の消滅を確認」		086			
083		ミサト「3人とも、よくやってくれたわ」	079を通過している場合	089			
			078を通過している場合	089	(-1)		
			それ以外の場合	087	(+0)	(+1)	
084	107	アスカ「それにしても、シンジ様し～」		088	(1)	(+1)	
085	108	アスカ「でもね　優等生もショック～」		089			
086		ミサト「とりあえず　作戦部と～」	選択肢「判りました」	091			
			選択肢「じゃあ綾波、がんばって」	090			
			選択肢「僕も本部に残ります」	092			
087		シンジ「じゃあ綾波　がんばって」		092			
088		シンジ「あの、僕も本部に残って～」	レイとの相性値+4以上	093			
			レイとの相性値+3以下	094			
089		ミサト「ともかくシンジ君とアスカは～」		095			
090	109	レイ「碇君は学校に戻って」		096			
091		ミサト「そうね　・」		097			
092		アスカ「あーあ、何だか拍子抜けね」	選択肢「今日の戦いが、忘れられないのかな」	099			
			選択肢「綾波のことが　気になるのかな」	098			
			選択肢「アスカのことが、気になるのかな」	103			
093	110	シンジ「今日の戦いが忘れられない・」	076を通過している場合	104			
			076および054を通過している場合	105			
			072を通過している場合	100			
			それ以外の場合	101			
094		シンジ「綾波のことが、気になるのかな～」	レイとの相性値+5以上	102			
			レイとの相性値+1以上、+4以下	106			
			レイとの相性値+0以下	106			
095	–	シンジ「アスカのことが、気になるのかな～」	アスカとの相性値+6以上	106			
			アスカとの相性値+ 0以上、+5以下	106			
			アスカとの相性値 1以下	106			
096	–	(便徒　背景色赤)		106			
097	–	(便徒、背景色紫)		106			
098	–	(便徒、背景色黄)		106			
099	–	(便徒、背景色青)		106			
100	–	(アスカの寝顔)		106			
101	–	(自信満々のアスカ)		106			
102	–	(怒っているアスカ)		106			
103	–	(レイの笑顔)		106			
104	–	(無表情のレイ)		106			
105	–	(怒っているレイ)		107			
106		シンジ「違う、そんなんじゃない」	023を通過している場合	108			
			それ以外の場合	109			
107	–	マユミ「本当にごめんなさい」		109			
108	–	シンジ「でも、嫌なんだ。怒られるのも」		110			
109	–	シンジ「自分が悪いと思うから～」	選択肢「自信のない男が、嫌いなのかな」	111			
			選択肢「怒り返さないのが、いけないのかな」	112			
			選択肢「本気で謝ってないと、思っているのかな」	113			
110	–	シンジ「自信のない男が嫌いなのかな」		113			
111	–	シンジ「怒り返さないのが、いけないの～」		113			
112	–	シンジ「本気で謝ってないと、思ってる～」		114			
113		シンジ「　そうだ。だからかな。」	079を通過している場合	115			
			081を通過している場合	116			
			077を通過している場合	117			
			それ以外の場合	118			
114	–	シンジ「それで僕は　とっさにあの子を～」		118			
115	–	シンジ「それで僕は、とっさにあの子を～」		118			
116	–	シンジ「それで僕は　とっさにあの子を～」		118			
117	–	シンジ「それで僕は　エヴァに乗って～」		119			
118	–	シンジ「僕は　強くなりたいのかも～」		120			
119	–	(朝　ミサトのマンション)	選択肢「しゃあ僕は　学校に行こうかな」	121			
			選択肢「僕も、ネルフ本部に行ってみようかな」	122			
120		シンジ「学校に行こうかな」	アスカとの相性値+5以上	123			
			アスカとの相性値+4以下	135			
121	–	リツコ「あら、どうしたのシンジ君」	091を通過している場合	124			
			それ以外の場合	134			
122	111	アスカ「そういえばシンジ」		134			
123		アスカ「あんたね、少し離れて歩き～」		125			
124	112	シンジ「あ、いえ。僕も　待機任務に～」	マユミとの相性値+3以上	126			
			マユミとの相性値+2以下	127	(+1)		
125		シンジ「朝から　本を買ってたの？」	選択肢「本が好きなんだね」	128	(2)		
			選択肢「時間があっていいね」	132			
126		マユミ「おはよう・　ございます」		129			
127		シンジ「本が好きなんだね」		129			
128		シンジ「時間があっていいね」		130	(1)		
129		マユミ「あの、碇君よ、本を呼んだり・」	選択肢「あんまり読まないなぁ」	131	(+1)		
			選択肢「よく読むよ」	132			
130		シンジ「あんまり読まないなぁ」		132			
131		シンジ「うん。よく読むよ」		133			
132		(シンジとマユミが歩いている)	076および054を通過している場合	134			
			それ以外の場合	134			
133	113	シンジ「どうしたの？」		146			
134		(学校の全景)		136			
135		シンジ「僕も、待機任務に就くよう～」	選択肢「エヴァの整備に行きます」	137			
			選択肢「ミサトさんの様子を見て来ます」	138			
136	–	シンジ「せっかくですから、エヴァの～」	選択肢「はい」	139			
			選択肢「いいえ」	145			
137	114	シンジ「じゃあ、ミサトさんの様子を～」		140			
138	–	シンジ「はい。だいぶ慣れました」		140			
139		シンジ「いいえ。まだ慣れません」		141			
140		シンジ「あの　リツコさん」	選択肢「エヴァって、何なんですか？」	142			
			選択肢「便徒って、何なんですか？」	143			
			選択肢「どうして便徒は、この街にばかり来るんですか？」	144			
141		シンジ「エヴァって、何なんですか？」		144			
142	115	シンジ「便徒って、何なんですか？」		144			
143	–	シンジ「どうして便徒は、この街に～」		145			
144	–	(地下へ向かうリツコとシンジ)		159			
145		伊吹「おかしいわね。合わないわ」		147			
146		(教室の中)	タイムスタンプ判定　奇数日の場合	148			
			タイムスタンプ判定　偶数日の場合				
147		教師「あ　、そういうわけでありまして」	正解	149		(+2)	
			・6)バレンタイン体戦闘時柔約				

p.148へつづく

シナリオ完全分岐リスト

シーンNo.	p	シーン説明または最初のセリフ	シーン内に発生する分岐条件	行き先	マユミ補性値	アスカ補性値	レイ補性値
147(続)			不正解				
			a)ブンスト トトノスク条約	152		(-1)	
			b.ムダニア休戦条約	152		(-1)	
			c.クロング=ブリアン不戦条約	152		(-1)	
148	−	教師「あー。そういうわけでありまして−」	マユミとの相性値+6以上	150			
			マユミとの相性値+5以下	151			
149		教師「あー。その通りですな 」		155			
150	116	シンジ「え？」		155			
151	−	シンジ「えーっと 」	正解				
			a)長野県松本市	153			
			不正解				
			b)神奈川県小田原市	154			
			c)山梨県甲府市	154			
			d)静岡県富士宮市	154			
152	117	教師「あ 。残念ですが、間違って−」		155			
153		教師「あ 。その通りですな−」		155			
154	−	教師「あー。残念ですが、間違って−」		155			
155	−	教師「これが世に言う−」	122を通過	156			
			それ以外の場合	163			
156		アスカ「おあいこさま」	選択肢「ごめん、ケンスケ、トウジ」	157		(+1)	
			選択肢「判った、手伝うよ」	158		(-2)	
157		シンジ「ごめん、ケンスケ、トウジ」		183			
158	118	シンジ「判った、手伝うよ」		163			
159		シンジ「ソコ」さんやミサトさん と−」	選択肢「綾波はどうするの？」	160			(-3)
			選択肢「いいんだ。このままで。」	162			(+2)
160		シンジ「綾波は どうするの？」	選択肢「しゃあ そうするよ。」	161			(-1)
			選択肢「いいんだ。このままな。」	162			
161	−	シンジ「じゃあ そうするよ」		165			
162	−	シンジ「僕もいいんだ、このままで。」		184			
163	−	ケンスケ「だけど 問題まやっぱり−」	選択肢(転校生に頼んでみようかな)	164			
			選択肢(アスカに頼んでみようかな)	165			
			選択肢(委員長に頼んでみようかな)	166			
164		マユミ「あの 私が ですか？」	選択肢「とにかく、頼むよ！」	167			
			選択肢「無理にとは言わないけど」	168	(+1)		
			選択肢「君ならできるよ！」	169			
165	−	アスカ「はぁー？ 何で私が−」	選択肢「とにかく、頼むよ！」	170			
			選択肢「お願い します、アスカ様！」	171			
166		ヒカリ「え？ 私が？」	選択肢「何でも言うことを聞きますから！」	172		(+1)	
			選択肢「傷ちを助 けると思って 」	179			
			選択肢「何でも言うことを聞きますから！」	180			
			選択肢「ダメなら、いいんだ」	181			
167	−	シンジ「とにかく、頼むよ」					
168	−	シンジ「無理にとは言わないけど 」					
169	−	「君ならできるよ！」					
			上記3つのどの選択肢を選んでも、				
			マユミとの相性値+7以上	173			
			マユミとの相性値+6以下	174			
170	−	シンジ「とにかく、頼むよ！」					
171	−	シンジ「お願い します、アスカ様！」					
172	−	シンジ「何でも言うことを聞きますから！」					
			上記3つのどの選択肢を選んでも、				
			アスカとの相性値+8以上	175			
			アスカとの相性値+7以下	176			
173	119	マユミ「恥ずかしいですけど 」		188			
174		マユミ「何と罵われても、私−」		189			
175	−	アスカ「ま、そこまで言うんなら−」		196			
176	−	アスカ「バ〜カじゃないのぉ？」	137を通過している	177			
			それ以外	178			
177	120	シンジ「あ、そうだ」		196			
178		アスカ「早く私の視界から−」		189			
179	−	シンジ「僕うを助けると思って！」		182			
180	−	シンジ「お願いします！」		182			
181	−	シンジ「ダメなら、いいんだけど 」		182			
182	−	ヒカリ「ごめん、やっぱり、やめておくわ」		189			
183	121	アスカ「ちょっとシンジ、これ−」		206			
184	122	シンジ「あのさ 」	選択肢「あんまり食べないんだね」	185			
			選択肢「ダイエットしてるの？」	196			(-3)
185		シンジ「あんまり食べないんだね」		187			
186	−	シンジ「ダイエットしてるの？」		187			
187	−	(シンジとレイの食事風景)		197			
188	123	マユミ「あ、あの 」		206			
189	−	トウジ「どないしよ 」	3人の相性値合計が−1以下	190			
			3人の相性値合計が−0以上	191			
190	−	シンジ「もしかしたら 」	選択肢「お願いします、そこを何とか 」	192			
			選択肢「無理なら、いいんです」	193			
191	−	シンジ「他に、引き受けてくれそうな−」		195			
192	−	シンジ「お願いします」		194			
193	−	シンジ「無理なら、いいんです」		194			
194		シンジ「そうですか 」		195			
195	−	トウジ「万事休すやな 」		206			
196	124	アスカ「どう？ すばらしい歌でしょ!?」		206			
197	−	(ネルフ本部の展望室)	相性値判定 マユミが最も高い	198			
			アスカが最も高い	199			
			レイが最も高い	200			
198	−	シンジ「何で僕は、あの子のことを−」		201			
199		シンジ「何で僕 アスカのことを 」		201			
200		シンジ「何で僕 綾波のことを 」		201			
201	125	ミサト「まだいたの、シンジ君」	選択肢「ミサトさんにも、ですか？」	202			
			選択肢「それ、良く判ります」	203			
			選択肢「そういう物ですか？」	204			
202	125	シンジ「ミサトさんにも、ですか？」		205			
203	125	シンジ「それ、よく判ります」		205			
204	125	シンジ「そういうものですか？」		205			
205	125	ミサト「みんな、自分の本当の気持ちが−」		206			
206		画面なし 判定のみ)	076および054を通過している場合	207			
			それ以外の場合	208			
207	126	マユミ「私がいる」	マユミとの相性値+8以上	209			
			マユミとの相性値+7以下	210			
208	−	(便座の コアのイメージ)		211			
209	−	マユミ「秘密。彼みたいな男の子は−」		211			
210	−	マユミ「あの子たちも同じ」		211			
211	−	(校門。文化発表会の看板)	173を通過している場合	212			
			195を通過している場合	213			
			148を通過している場合	214			
			196を通過している場合	215			
			157を通過している場合	216			
212	127	トウジ「いよいよ当日やな！」		217			
213		トウジ「こんなことなら、別の出し物−」		217			
214	−	トウジ「結局 シンジも綾波も−」		220			
215	−	トウジ「いよいよ当日やな！」		217			
216	−	ケンスケ「アスカの万も、企画倒れ−」		217			
217	−	トウジ「何や!?」	076および054を通過している場合	218			
			それ以外の場合	219			
218		マユミ「う 」		219			
219		アスカ「シンジ、行くわよ！」		222			
220	128	青葉「目標を音センサ で補足」		221			
221	−	ミサト「状況は急を要 します」		232			

攻略編

シーンNo.	P.	シーン開始直または最初のセリフ	シーンが発生する分岐条件	行き先	マユミ親性度	アスカ親性度	レイ親性度
222		日向「中央ブロック、および第 ～から～」		223			
			アスカとの相性値が+6以上	224		(+2)	
223		アスカ「いいこと、シンジ」	選択肢「何とか やってみるよ」	225		(-1)	
			選択肢「そんな場合じゃないだろ」	226		(-1)	
224		アスカ「判ってるわよね、シンジ」	選択肢「無茶なこと言うなよ」	227			
			選択肢「そんなこと言っても」	228			
225		シンジ「何とか、やってみるよ」		232			
226		シンジ「そんな場合じゃないだろ」		232			
227		シンジ「無茶なこと言うなよ」		232			
228		シンジ「そんなこと言っても」		230			
229		シンジ「何だ？ 何が起こってるんだ!?」		231			
230		ミサト「いったい何が起こってるの？」	219を通過している	232			
			それ以外の場合	238			
231		シンジ「これが 使徒の本当の姿」	アスカとの相性値+0以上	239			
			アスカとの相性値-1以下	238～41			
232		シンジ「これが 使徒の本当の姿」	選択肢「遠距離攻撃をしよう」	238～41			
			選択肢「接近戦をしよう」	235			
233		シンジ「援護射撃？」		235			
234		シンジ「何とかしなくちゃ」		238			
235	128	アスカ「いよいよ反撃開始ね」	076を通過している場合	239			
			076および054を通過している場合	240			
			076＆054、076、073を通過していない場合				
236		シンジ「遠距離攻撃を仕掛けよう」	076を通過している場合	238			
			076および054を通過している場合	239			
			076＆054、076、073を通過していない場合	240			
237		シンジ「接近戦を仕掛けよう」	076を通過している場合	238			
			076および054を通過している場合	239			
			076＆054、076、073を通過していない場合	240			
			073を通過している場合	241			
238		伊吹「気を つけてください 目標の」		242			
239		伊吹「気を つけてください 目標を～」		242			
240		伊吹「気を つけてください 目標と」		242			
241		伊吹「気を つけてください 目標の～」		243			
242		レイ「来たわ」	アスカとの相性値がレイ以上	244			
			レイの相性値がアスカより高い	245			
243		アスカ「私がオトリになるわ」		245			
244		レイ「私がオトリになるわ」		247			
245		伊吹「ダメです」	076を通過している場合	244			
			それ以外の場合	252			
246		青葉「目標 接近」		248			
247		青葉「目標が移動を開始しました」		253			
248		トウジ「あかん これしゃ～」		250			
249		アスカ「シンジ、反撃しなさいよ！」	076および054を通過している場合	253			
			それ以外の場合	251			
250		マユミ「私の中に 何か」		253			
251		シンジ「こ このまんや」		254			
252		伊吹「初号機の損傷度」		255			
253		シンジ「これしゃ 初号機よ」	076および173を通過している場合	258			
254		シンジ「早くしないと」	076、054、173、を通過している場合				
			076＆054、076、073のいずれも不通過、かつ173もしくは196を通過している場合	256			
			073および157を通過している場合	257			
			それ以外の場合	259			
255		ヒカリ「碇君！」	選択肢「どっちにしても、倒さなきゃいけない相手なんだから」	263		(+1)	
			選択肢「大丈夫、必ず倒してみせるから」	264		(+2)	
256		トウジ「シンジーーっ！」		266			
257		シンジ「ダメだ。あのATフィールドも～」		265			
258	130	マユ「碇君」	選択肢「そんなこと、できる訳ないだろ？」	260		(+3)	
			選択肢「そんなこと、信じられないよ！」	261		(+0)	
259		ノゾム「いったい、どうすれば」		266			
260		シンジ「そんなこと、できる訳ないだろ」		262			
261		シンジ「そんなこと 信じられないよ！」		262			
262		作業員「修理完了！」		266			
263		シンジ「とっちにしても 倒さなきゃ」		265			
264		ノゾム「大丈夫。必ず倒してみせるから」		265			
265		作業員「修理完了！」		266			
266		シンジ「綾波 アスカ、今、行くよ」		267			
267		ミサト「シンジ君」		268			
268		アスカ「遅いわよ、バカシンジ」	256もしくは257を通過している場合	270			
			それ以外の場合	269			
269		ノゾム「でも どうすれば奴を～」	076および054を通過している場合	271			
			それ以外の場合	272			
270		伊吹「零号機、弐号機 ともに損傷率は」	076＆054、076、073を通過していない場合	277			
			073を通過している場合	278			
271		伊吹「零号機、弐号機 ともに、損傷率は」		275			
272		アスカ「くっ、こいつ ぜんぜん攻撃が」	レイとの相性値がアスカ以上である	273			
			アスカとの相性値がレイより高い	274			
273		レイ「くうっ」		275			
274		アスカ「いやあああぁぁぁっ！」		275			
275		ミサト「シンジ君、レイ、アスカ」	076および054を通過、かつマユミの相性値が+9以下	280			
			076および054を通過、かつマユミの相性値が+10以上	281			
			076および054を不通過、かつアスカ+レイの相性値が+9以下	276			
			076および054を不通過、かつアスカ+レイの相性値が+10以上	282			
276	131	シンジ「もう ダメだ！」	暴走した場合	285			
			それ以外の場合	282			
277	135	ノゾム「たけど 初号機にそんな」		279			
278	136	シンジ「だけど そんなことができるか～」		279			
279		ミサト「あのむたち、やったわ！」		287			
280		青葉「敵の動きが止まりました」		284			
281		シンジ「え？」		283			
282	132	ノゾム「え？」		287			
283	133	マユミ「嫌なの。人の心を覗くのも～」		284			
284		伊吹「エヴァ内に、新たな反応を確認」		286			
285	134	シンジ「もう ダメか」		287			
286		ミサト「使徒のATか」		287			
287		(使徒のコアが砕ける)		288			
288		ミサト「やれやれね」	076および054を通過している場合	289			
			それ以外の場合	290			
289		マユミ「う うん」		290			
290		ゲントウ「 そうだ 判っている」	マユミとの相性値+10以上、かつ076を通過している場合	291			
			アスカとの相性値+10以上	293			
			レイとの相性値+7以上	292			
			それ以外の場合	294			
291		トウジ「そういや、あの転校生～」	076を通過している場合	295			
			076および054を通過している場合	294			
292	137	トウジ「そういや、あの転校生～」		END			
293	138	トウジ「そういや、あの転校生～」		END			
294	139	トウジ「そういや、あの転校生～」		END			
295	140	マユミ「でも」		END			
296	141	マユミ「でも」		END			

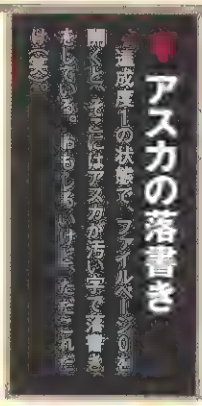
おまけモード&裏技はこれだ!!

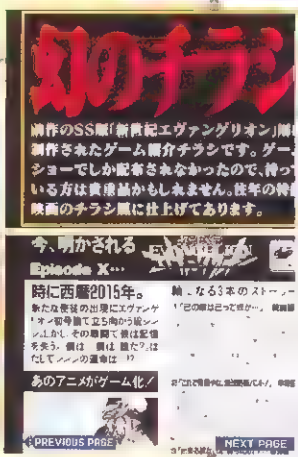
「新世紀EVANGELION 2nd Impression」(以下「EVA2」)は「新世紀EVANGELION」(以下「EVA1」)と異なり、本編以外に「おまけモード」や「裏技」が多数用意されている。それらについて解説していこう

おまけモード

2 幻のチラシ

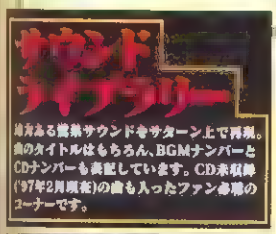
達成度2以上の状態で、ファイルページ0からOPIから選ぶことができるようになる。これはEVA1のために制作されたゲーム紹介用のチラシで、ゲームショウでしか配られなかったという幻のチラシだ。

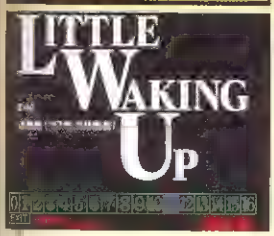




3 サウンドライブラリー(BGM演奏モード)

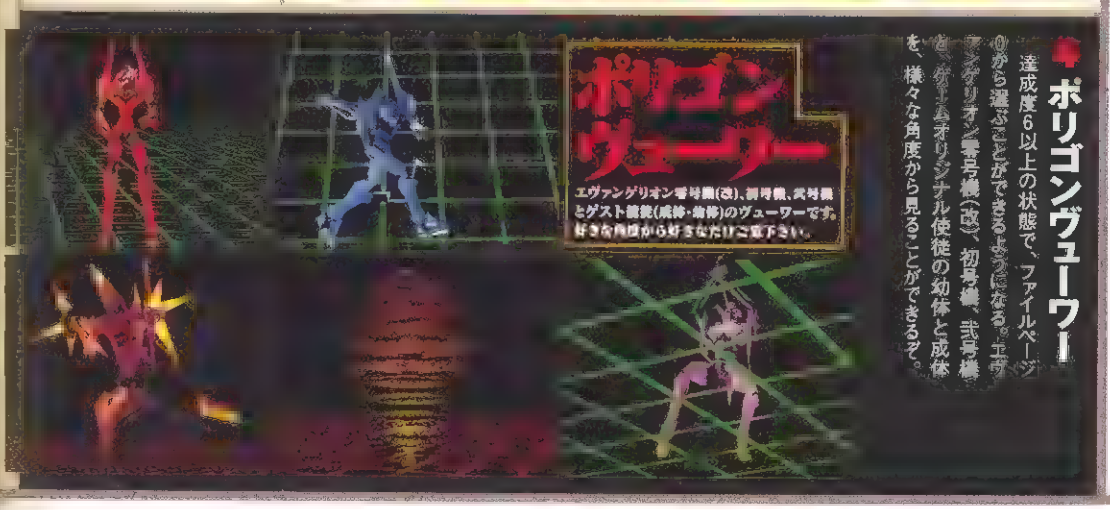
達成度3以上の状態で、ファイルページOPIから選ぶことができるようになる。ゲーム中で使用されているBGM17タイトルを聴くことができる。





ポリゴンヴューワー

達成度6以上の状態で、ファイルページ0から選ぶことができるようになる。エヴァンゲリオン零号機(改)、初号機、弐号機、ゲームオリジナル使徒の幼体と成体を、様々な角度から見ることができるぞ。

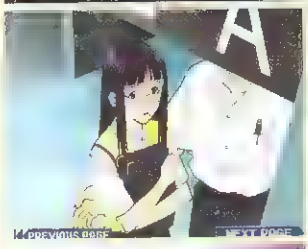


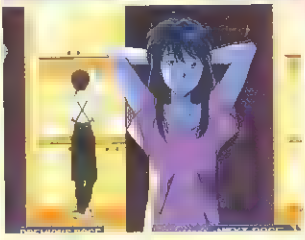
5 アスカの落書きへのミサトの赤入れ

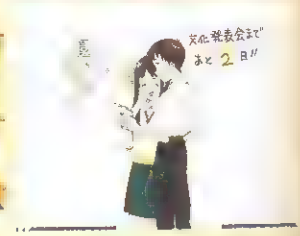
達成度5の状態で、ファイルページ9を開くと見られる。達成度1で書かれたアスカの落書きにミサトが赤入れ（訂正やチェックのこと）を行なっているのだ。おもしろいけど、これもこれだけ（笑）。

イラストライブラリー

専門誌向けの宣伝用素材を集めました。各キャラクターイラストはゲストキャラクターデザインもしていただいた貴水弘樹さん描き下ろしによるものをカラーリングしたものです。





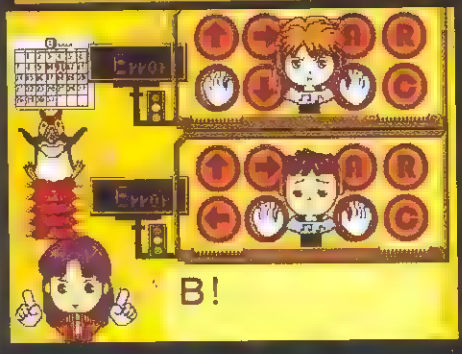


6 イラストライブラリー

達成度8以上の状態で、ファイルページ0Pから選ぶことができるようになる。EVA2およびEVA1新パッケージの宣伝用イラスト20点を見ることができる。

7 めざせユニゾン！特別強化訓練!!（ミニゲーム）

達成度10以上の状態で、ファイルページ0から選ぶことができるようになる。テレビシリーズの第九話で、アスカとシンジのユニゾンを図るストーリーがあったけれども、それを題材にした反射神経ゲームだ。アスカの動きにあわせて動くのはちょっと難しい。



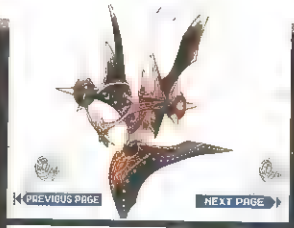
8 迷った時はMAGIに聞け（占い？）

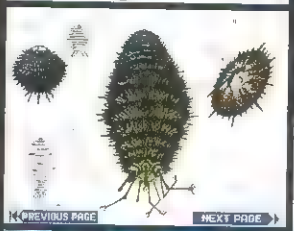
達成度12以上の状態で、ファイルページ0から選ぶことができるようになる。ちなみに「MAGI」とは、NERVの中枢を担う第五世代スーパーコンピュータの名称。MAGIの中には性格の異なる3つの頭脳があり、それらが個々に1つの提案を検討し、多数決により決議するのだ。占いにも長けている…かもしれない（笑）。

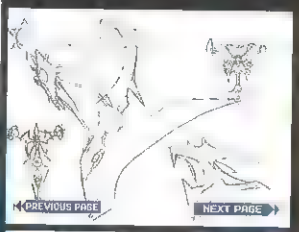
裏技

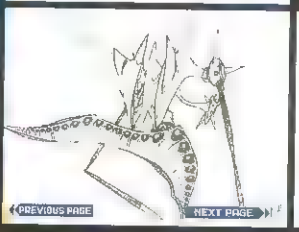
9 前田真宏展（ゲームオリジナル使徒のデザインスケッチ）

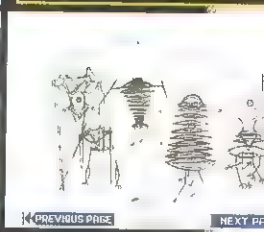
達成度15の状態で、ファイルページOPTから選ぶことができるようになる。ゲームオリジナル使徒が完成に至るまでのデザインスケッチ21点を見ることができる。デザインに興味のある人には、いい資料になるかも。











12 カラオケモードに入る

達成度15にしたファイルページの登録者名を「セガからセガガラ」に変更すると、ファイルページ0からカラオケモードに入ることができるようになる。15パズルを完成するのが面倒な人はお試しあれ。

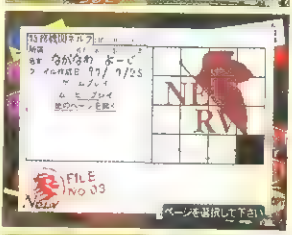
13 ユニゾンゲーム レイ登場

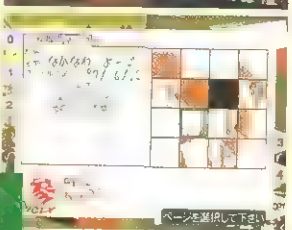
アスカとのユニゾンゲーム中に、〝ポーズして「RETRY」選択〟を3回繰り返すと、キャラクタがアスカからレイに変わる。ちなみにレイは、アスカと違ってミスをしないのだ（笑）。

おまけモード

10 15パズル

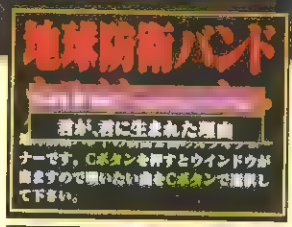
達成度15の状態で、達成度15にしたファイルページでのみ選ぶことができる。NERVの口マークをそのまま15パズルにしたもの。15パズルはよく知られているから、あえて説明は要らないだろう（笑）。





11 カラオケコーナー

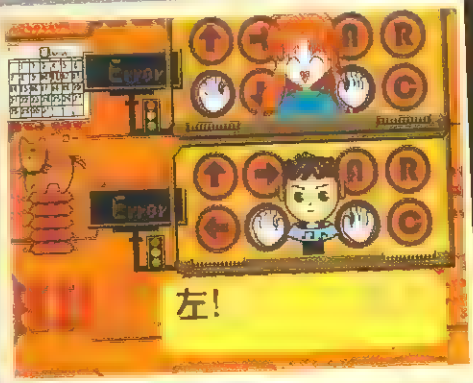
達成度15で遊べるようになる15パズルを完成させ、Bボタンを押してファイルを一旦閉じ、そしてもう一度開くと、ファイルページ0から選ぶことができるようになる。キミはアスカやマユミの歌を歌いこなせるか？



めざせユニゾン！ ハートフルステーション版 特別強化訓練!!

人気爆発！絶滅レイ役の林原めぐみさんがパーソナリティーをつとめるラジオ番組のコーナーです。今回は特別にユニゾンゲームの相手が林原さんになりました。

イラスト/あさき麗　協力/学研:アニメV編集部



14 ユニゾンゲーム 林原さん版

達成度で表示されるキャラクタ「ペンペン（ミサトの飼っているペンギン）」の含まれるファイルページの登録者名を、「めぐみとユニゾン」にすると、ファイルページ0で選ぶことができるようになる。林原めぐみファンにはこたえられないかも笑。

15 ポリゴンヴューワー 説明ウィンドウを移動する

ポリゴンヴューワーのスタートボタンを押すと、説明ウィンドウが四隅へ移動する。あまり意味はない？

16 ゲーム中のムービーをスキップする

（A）EVA1のセーブデータがSATURN本体メモリ上にあって、EVA2を遊ぶのが5回目以降

（B）EVA2のタイトル画面で、「C・A・R・R・Y・A・L・L」の順でボタンを入力する、のどちらかを行なえば、一度見たムービーだけをスタートボタンでスキップできるようになる。ただし、戦闘モード内のムービーには、スキップできないものもある。

17 おまけボイスのコントロール

おまけモードに入る際のボイスは通常ランダムだが、Lボタンを規定回数押しながらモードに入ると、ボイスを指定できる。以下は対応回数とボイスの対応データ。

1:ランダム　2:レイ　3:カヲル　4:ミサト
5:リツコ　6:トウジ　7:ケンスケ
8:ヒカリ　9:青葉　10:日向　11:伊吹
12:加持　13:ゲンドウ　14:マヤ　15:ペンペン　16:先生

18 ユニゾンゲーム お手本をスキップ

お手本実演中にAまたはCボタンを押す。基本だね。

19 ユニゾンゲーム 林原さん版で犬を増やす

上記のゲームモードに入った時、スタートボタンを連打すると、画面に出てくる犬（ジロー）の数が増える。だけど、数には意味はない笑。

20 戦闘訓練の画面展開、あれこれ

（A）Lボタンを押しながらAまたはCで、カラー演算を行ないつつ次頁へ

（B）Rボタンを押しながらAまたはCで、フェードアウト→フェードインで次頁へ

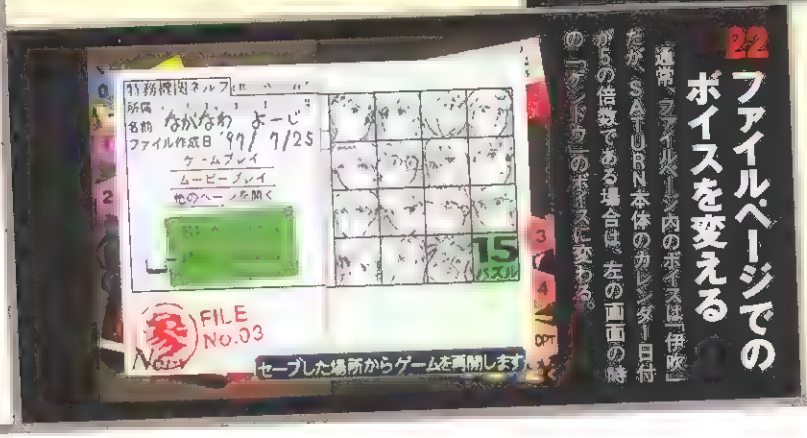
（C）声の再生中に2Pコントローラのスタートボタンを押すと、声をキャンセルできる

21 ユニゾンゲーム ラウンドセレクト

ポーズを掛けて、X・Y・Z・Lのいずれかのボタンを押しながら「RETRY」を選択すると、ラウンドセレクトが可能。それぞれのボタンが2・3・4・5ラウンドに対応している。ちなみに「林原さん版」では、Zボタンが2・3ラウンドに対応する。

22 ファイルページでのボイスを変える

通常、ファイルページ内のボイスは「伊吹」だが、SATURN本体のカレンダー日付が5の倍数である場合は、左の画面の時の「ゲンドウ」のボイスに変わる。

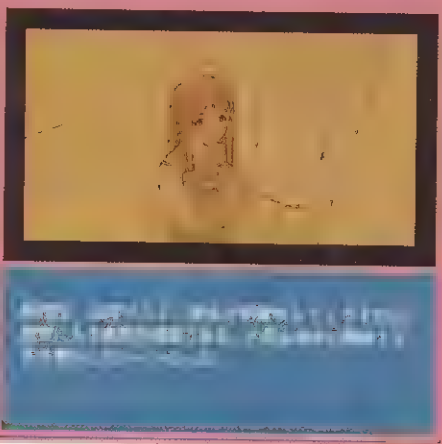


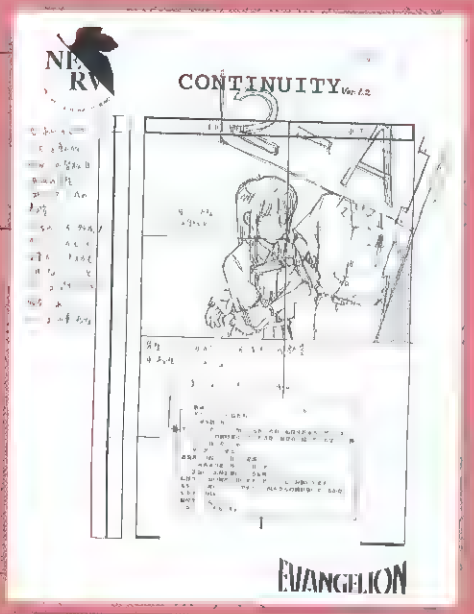
裏技

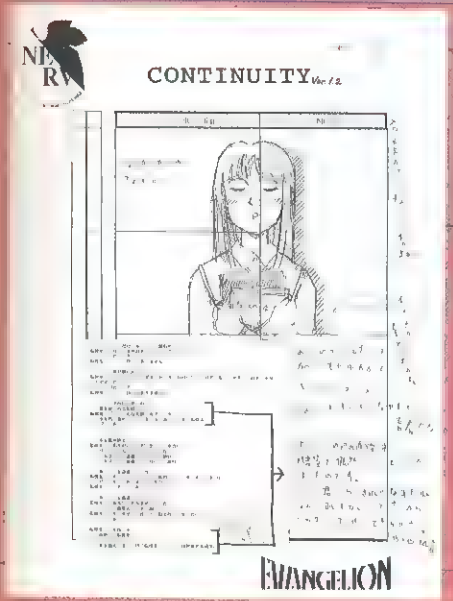
The Endings

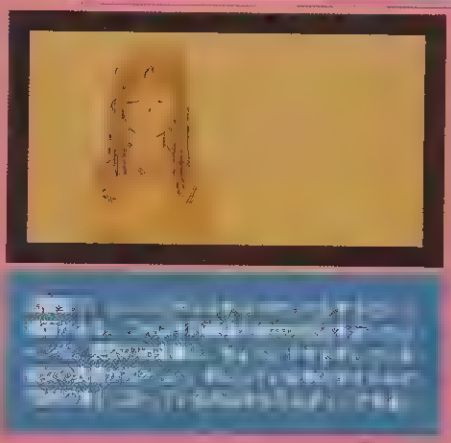
隠 さ れ た エ ヒ ソ ー ド

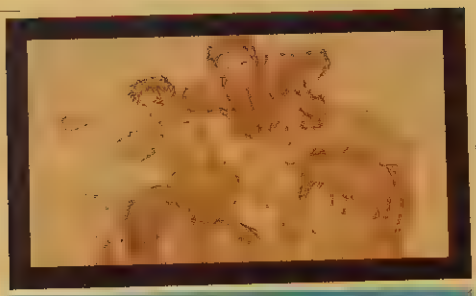
ゲームのエンディングで流れるシーンの数々……
それら1つ1つにもエヴァの世界を広げるドラマがあった！
ここでは絵コンテと実際の画面を比較し
物語の広がりを味わおう！



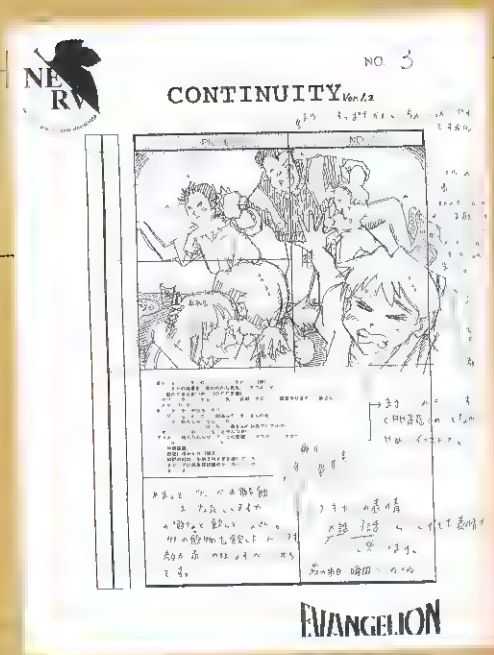


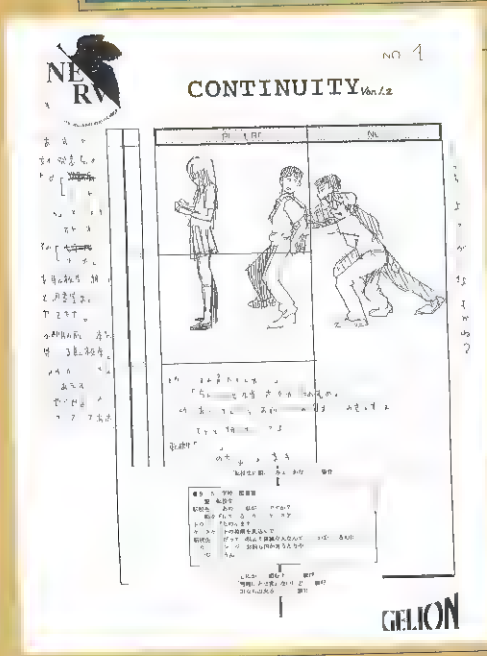




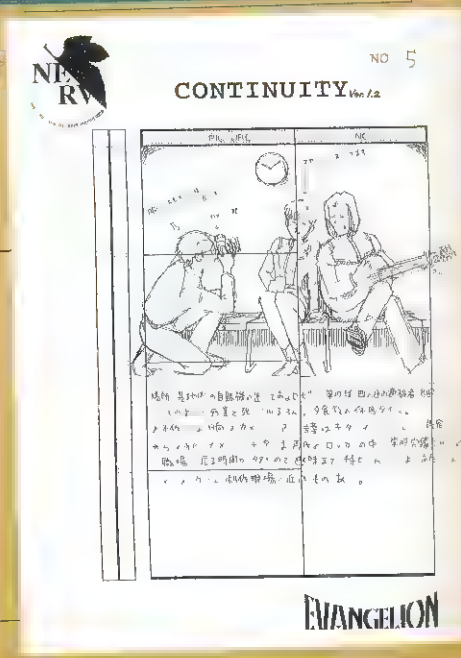


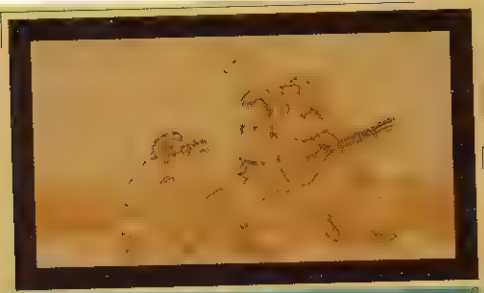
場面。



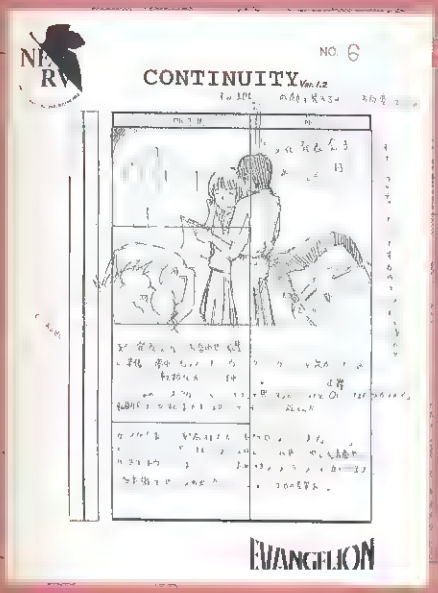


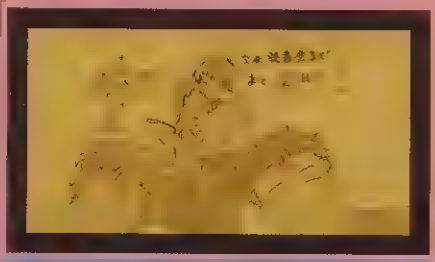
地球防衛バンドのボーカルをマユミに頼みに行くところ。こういう場面て、実際の生活の中でもありそうだし、なんだか学生らしくていい感



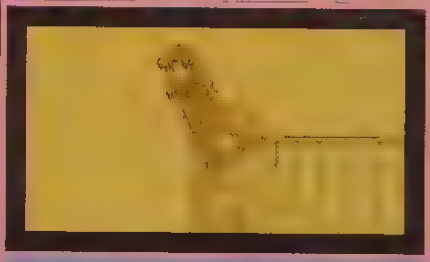


っている

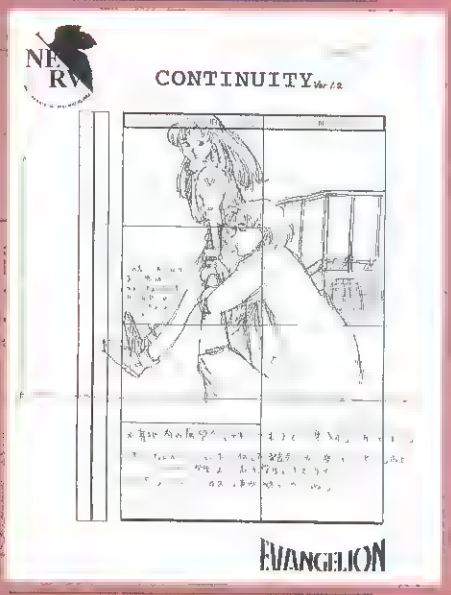


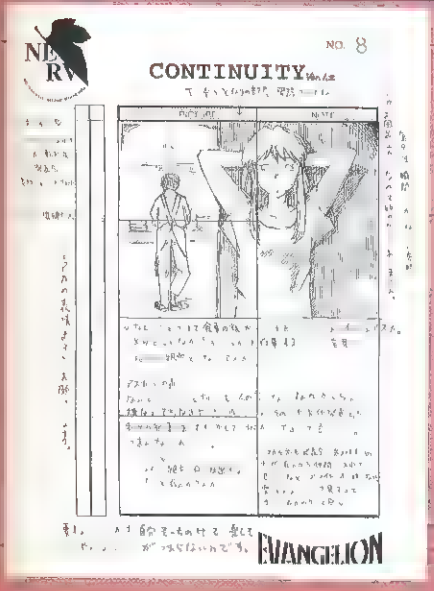


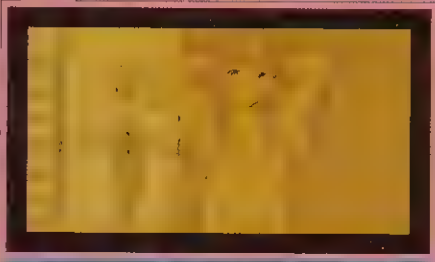
ケンスケは女っ気まるでなし。ちょっぴり同情。



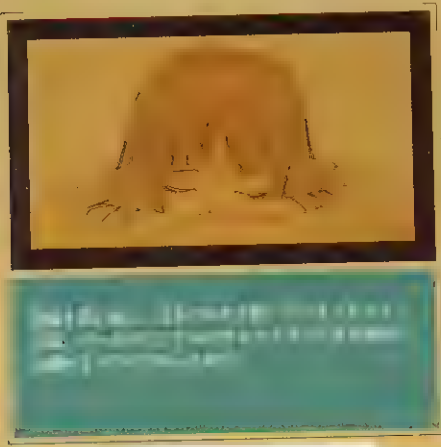
ついでに
彼女たちのツー
はなかったが、こういうシーンはあ





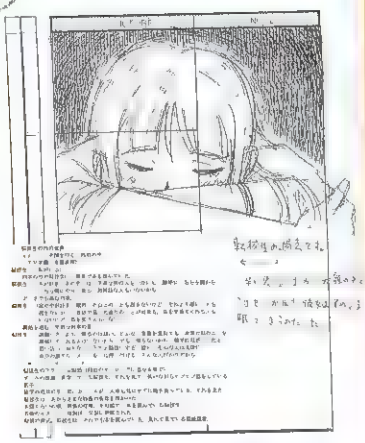


他で
人だけ忙しそうな毎日を
ジ。そんな彼を横
をくくったようでちょっと不機嫌な
したシーン。仲間に入れてと言え

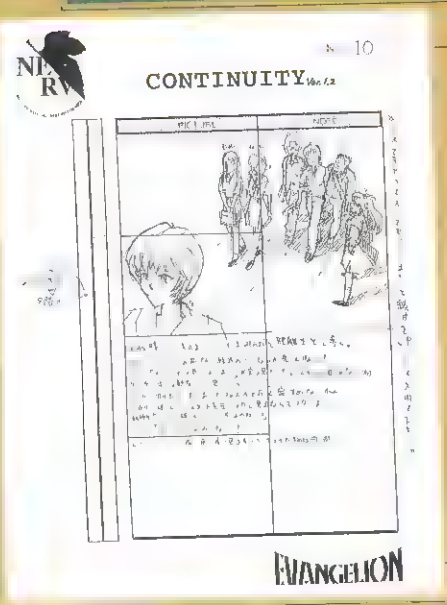


NO. 9

CONTINUITY Ver.1.2



EVANGELION



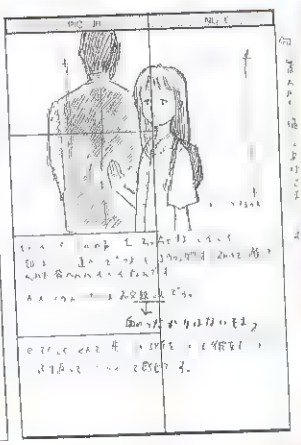
NO. 10

CONTINUITY Ver.1.2

EVANGELION

NO. 11

CONTINUITY Ver.1.2



EVANGELION

Get it on!~Doppelgängerにくちづけを~

作詞：潮方夜詩香　作曲：白津順子　編曲：白津順子・佐々木章　歌：宮村優子

蒼い瞳の輝きは
この地球もかなわない
天使も逃げる　伝説の美少女

世界中の男たちが
視線からめて来るけど
ピュアなハートを捧げるのは　ひとりだけ

牙の抜けた狼なんかに
用はないの　オ・ヤ・ス・ミ

Get it on!　欲しいものは　勝ち取るのが
戦場じゃない
恋も　Ｋｉｓｓも　その次も…
Get it on!　自分らしく　咲かせるのが
最高じゃない
髪も　爪も　唇も…
Gehen wir

ポケットに丸め込んでる
夢の地図を　広げたら
わかるはずでしょ　進むべき道はひとつ！

越えられない　壁があったって
ブチ壊せば　すむこと

Get it on!　気合い入れて　駆け抜けるの
当然じゃない
雨も　夜も　憂鬱も…
Get it on!　形だけの優しさなんて
冗談じゃナイ！
嘘も　傷も　プライドも…

Get it on!　欲しいものは　勝ち取るのが
戦場じゃない
恋も　Kissも　その次も…
Get it on!　自分らしく　咲かせるのが
最高じゃない
髪も　爪も　唇も…
Gehen wir！

楽譜 SCORE ②

復活した地球防衛バンドはアスカとマユミがボーカルだ！キャラクターの個性を存分に引き出した2曲をここに紹介するぞ!!

♩=134

君が、君に生まれた理由

作詞：潮方夜詩香　作曲：白津順子　編曲：村嶋弘史・佐々木章　歌：氷上恭子

瞳を閉じれば　きっと　想い出せる
命が　芽生えた瞬間(とき)を
まぶしい光に　そっと　導かれて
祝福の歌は　世界に響いていた

誰もが　いつしか　忘れた
奇跡を　伝えるために
君はここにいる

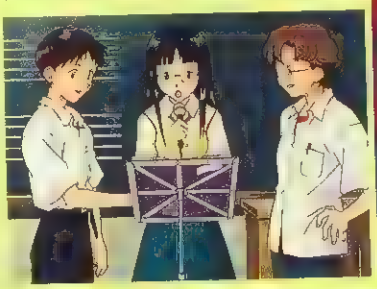
僕らは天使じゃないから
生きることの　痛みの中で
自分の弱さを見つめるとき
初めて　優しさの意味に気付くよ

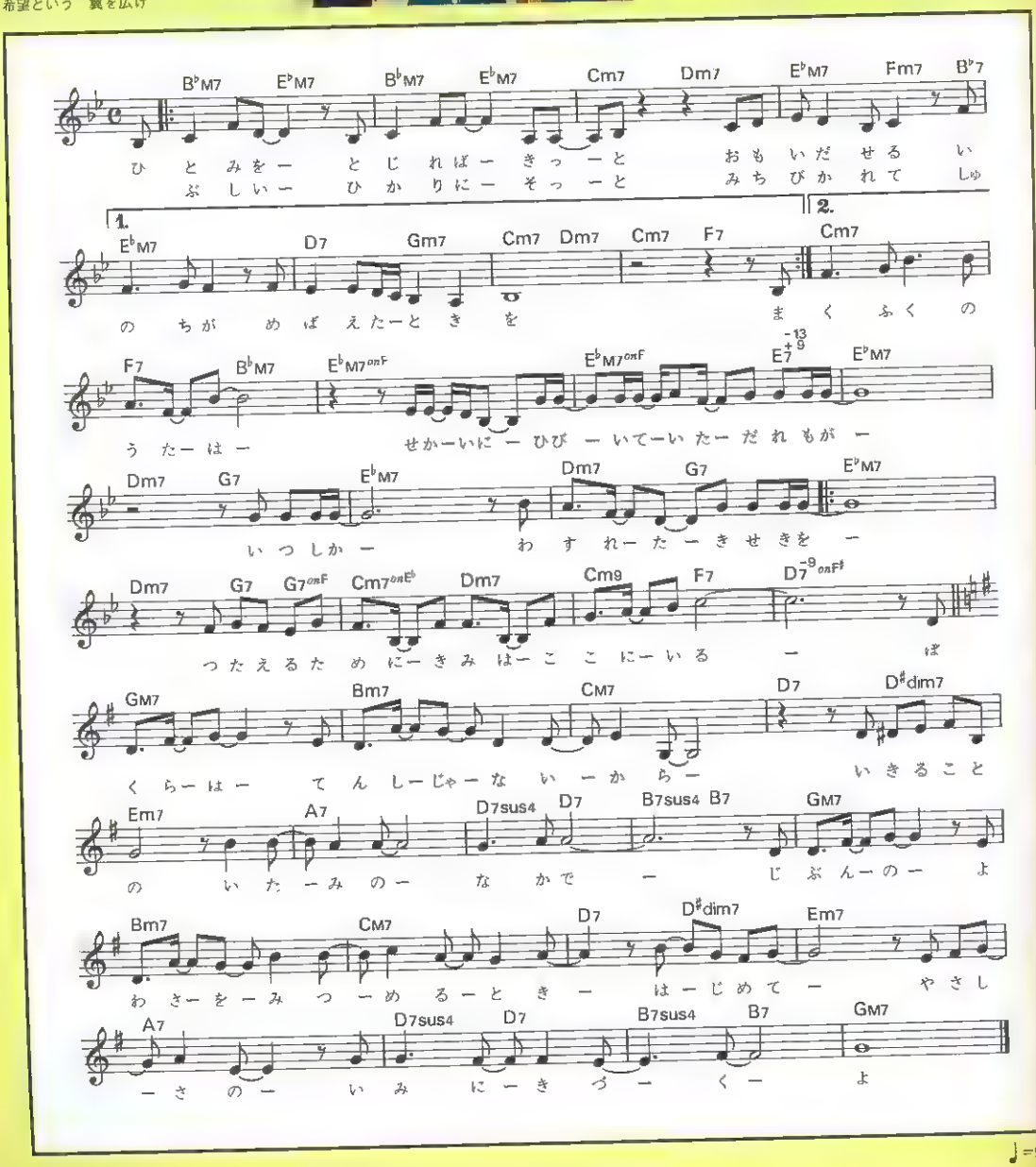
他人(だれか)に合わせた笑顔　つくらないで
素直な気持ちで　涙を流すことも
勇気さ――

僕らは天使じゃないけど
希望という　翼を広げ

心に刻んだ悲しみより
確かな　温もりで抱きしめあうよ

瞳を閉じれば　きっと…



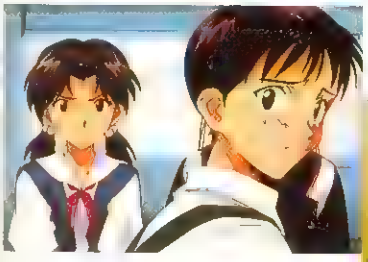

B♭M7 E♭M7 B♭M7 E♭M7 Cm7 Dm7 E♭M7 Fm7 B♭7
ひとみをー とじればー きっーと おもいだせる い
ぶしいー ひかりにー そっーと みちびかれて しゅ
1. E♭M7 D7 Gm7 Cm7 Dm7 Cm7 F7
2. Cm7
のちがめばえたーとき を まくふくの
F7 B♭M7 E♭M7onF E♭M7onF E7+13-9 E♭M7
うたーは ー せかーいにー ひびー いてーいたー だれもがー
Dm7 G7 E♭M7 Dm7 G7 E♭M7
いつしかー わすれーたーきせきをー
Dm7 G7 G7onF Cm7onE♭ Dm7 Cm9 F7 D7-9onF♯
つたえるためにーきみはーここにーいる ー ば
GM7 Bm7 CM7 D7 D♯dim7
くらーはー てんしーじゃーないーからー いきること
Em7 A7 D7sus4 D7 B7sus4 B7 GM7
のいたーみのー なかで ー じぶんのー よ
Bm7 CM7 D7 D♯dim7 Em7
わさーをーみつーめるーとき ー はーじめてー やさし
A7 D7sus4 D7 B7sus4 B7 GM7
ーさのー いみにーきづーくー よ

♩=90

VOICE of The EVANGELION

声優FAXインタビュー

命を吹き込んだ者たち



キャラクターの命ともいうべき
CVの皆さんに

エヴァに対する想いを
語ってもらった
FAXインタビューを
ここに紹介!!

緒方恵美●碇シンジ

❶自分のキャラの好きなところは？
普通の少年なところ。

❷自分とキャラに似ているところはありますか？またそれはどこですか？
潜在的な"部分"は似ているんだと思います。

❸自分が碇シンジと同じ立場に立たされたらどうしますか？
"今"の私なら大人として、いろいろ対処します。
"14歳"の私ならシンジと同じかもしれません。

❹どんな中学生でしたか？
部活に打ち込む典型的体育会系の中学生でした。

❺声優になって良かったこと＆大変だったこと
今の価値観を持てたこと。(が、良かったことであり、大変なことです)

❻「エヴァンゲリオン」という作品に関わった感想を
いろいろな意味で、滅多にないすごい作品だと思います。
ライヴに関われて幸せでした。

❼パーソナルデータをお願いします
●誕生日(星座・血液型)
6月6日(双子座・B型)
●趣味
仕事の全て。生活の全て。

❽このゲームのファンに一言
楽しんでもらえたら嬉しいです。

Megumi Ogata

林原めぐみ●綾波レイ

❶自分のキャラの好きなところは？
「声」。なんちゃって。

❷自分とキャラに似ているところはありますか？またそれはどこですか？
他人の心の触れてほしくないところに触れてしまう!?

❸自分が綾波レイと同じ立場に立たされたらどうしますか？
絶対にありえないので考えられません。
（夏）劇場を見た人ならわかるでしょ。

❹どんな中学生でしたか？
部活（バトミントン）少女でした。

❺声優になって良かったこと＆大変だったこと
大変なことも良かったことにつながるところ。
（なんでもそーだけどね）

❻「エヴァンゲリオン」という作品に関わった感想を
運命(さだめ)でしょう。

❼パーソナルデータをお願いします
●誕生日（星座・血液型）
3月30日（お羊座・O型）
●趣味
食べること・アロマセラピー

❽このゲームのファンに一言
楽しんで下さい。

Megumi Hayashibara

宮村優子●惣流・アスカ・ラングレー

❶自分のキャラの好きなところは？
どんな時も人を見下すたかびーなところ。

❷自分とキャラに似ているところはありますか？またそれはどこですか？
えーっと。あんまりないなぁ。ありそーでないと思う。

❸自分が惣流・アスカ・ラングレーと同じ立場に立たされたらどうしますか？
えっ!! びぼーとずのーで金もうけ。エヴァにはずえったいのらない。
政治家になる。

❹どんな中学生でしたか？
ふつーの人。でもマイペースでした。

❺声優になって良かったこと＆大変だったこと
たくさんの人たちと知りあえたこと。役者として人生を生きたいと思っているので大変なことだらけ。でも楽しいっす。

❻「エヴァンゲリオン」という作品に関わった感想を
ひじょーに感謝してます。全ての人に。

❼パーソナルデータをお願いします
●誕生日(星座・血液型)
12月4日(射手座・B型)
●趣味
さる・独り言・たまに極真・ヌンチャク

❽このゲームのファンに一言
何度もくりかえして、すみずみまで味わって下さい。

Yuko Miyamura

三石琴乃●葛城ミサト

❶自分のキャラの好きなところは？
大人だけれど子供なところ。自信を持って仕事をしているところ。
自分の愚かな部分をちゃんと知っているところ。

❷自分とキャラに似ているところはありますか？またそれはどこですか？
自分ではわかりません。

❸自分が葛城ミサトと同じ立場に立たされたらどうしますか？
わかりません。

❹どんな中学生でしたか？
おとなしかったらしい。
校則を守る事が正しい事と信じていた良い子ちゃんだった。

❺声優になって良かったこと＆大変だったこと
素敵な先輩、素敵な物語、素敵なセリフに出逢えた。
いつも大変だあ、と思う。

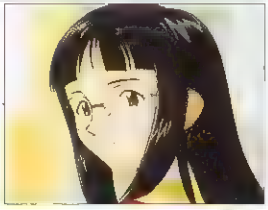
❻「エヴァンゲリオン」という作品に関わった感想を
嬉しく思う。

❼パーソナルデータをお願いします
●誕生日（星座・血液型）
12月8日（射手座・A型）
●趣味
映画舞台観賞・プール・テニス・ゴルフ・二度寝

❽このゲームのファンに一言
頑張ってね。準備はいい？　発進!!

Kotono Mitsuishi

氷上恭子●山岸マユミ



❶自分のキャラの好きなところは？
内向的なとこ。

❷自分とキャラに似ているところはありますか？またそれはどこですか？
考えすぎるとこ。

❸自分が山岸マユミと同じ立場に立たされたらどうしますか？
同じように思い悩む。

❹どんな中学生でしたか？
超マジメ（優等生じゃなかったけど）。

❺声優になって良かったこと＆大変だったこと
いろいろな人に会えること＆時間が不規則。

❻「エヴァンゲリオン」という作品に関わった感想を
とてもうれしかった。

❼パーソナルデータをお願いします
●誕生日（星座・血液型）
1月11日（山羊座・A型）
●趣味
お買物

❽このゲームのファンに一言
ゲームの中でマユミちゃん歌います。
きいてみて下さいね。

Kyouko Hikami

2nd Impression MEMORIES

「2 nd Impression」収録時に
CVの皆さんが
語ってくれたコメントを
今ここに特別掲載!

山口由里子●赤木リツコ

今回の収録は戦闘シーンなんですけど、今までの「エヴァンゲリオン」と違うところは、シンジ君が今回とっても活躍して、自主的にいろいろ考えて、頭を働かせているんです。今までは最終的にエヴァが暴走しちゃってシンジ君は意識不明だとか(笑)、そういう状態だったんですけど、今回はシンジ君が積極的に活躍しているところが、リツコさんとしては、ちょっと表には出しませんけど、内心はちょっとうれしいかなって感じです。大人になったのかしら、とお姉さんは思っております。その辺を楽しんでいただければと思います。

子安武人●青葉シゲル

今回、2ndということで、1を遊んだ人は2を遊ぶのは当たり前ですけど、2から始めても、ええんでないですか？　とりあえず、買え。何があっても買え。

関智一●鈴原トウジ

すごく楽しい「エヴァンゲリオン」のゲームですけど、やりすぎは体に良くないので、1時間やったら15分休憩をしてやって楽しく遊んでいただきたいですね。

トウジは今回出番が少ないみたいなんですが、今後も機会がありましたらやらせていただきたいと思います。

長沢美樹●伊吹マヤ

久しぶりにエヴァのメンバーの皆さんと会えて幸せでした。伊吹マヤ、未だにちゃんと健在してるんですね(笑)。うれしいです。ゲームも、戦闘シーンは、緊迫感もあって、スピード感もあって、舌を噛んでしまいそうな台詞が多くて毎回苦労しているんですけど、一生懸命やっているので、皆さん楽しんでください。

岩永哲也●相田ケンスケ

前作の"地球防衛バンド"は大変好評で、僕のほうにも「面白かった」っていうお手紙をたくさん頂いたんです。おふざけで、"地球防衛バンド"だけの話のCDドラマを作るとか、ゲームの世界ではこれからも活動を続けられたらいいな(笑)と思います。

スタッフ座談会

Conversazione

エヴァに挑んだ者たち

我々に大いに楽しませてくれた「エヴァンゲリオン」の2本のソフト。
その開発に携わった人々が一堂に会し、様々な秘話を語ってくれた。
エヴァに関するエピソードの数々に要注目！

それは放映前に始まった

――まずは、自己紹介をお願いします

浜田「セガの浜田です。2ndの戦闘シーンのグラフィックをやりました」

小林「一作目、2nd両方のディレクションを担当しました、セガの小林です」

山口「えー、山口です」

――山口さんは、作目、2ndのシナリオを担当されたんでしたよね。

山口「そうです」

茂木「一作目、2ndのアートディレクションを担当しました、セガの茂木です」

――では、TV本編に対する感想から聞かせていただけますか？

小林「それは、まず山口さんから聞きたいな(笑)」

山口「応スタッフでしたからねぇ」

――いかがでした？

山口「人気が出てよかったなぁ、なんて…(笑)」

小林「本当に人気はものすごいですよね。おかげで、いまだに一作目もリピートがかかっているという」

茂木「セガサターンの(ソフト発売本数)ベスト10に入ってきちゃうんですよ」

小林「一作目を作っている頃は、まさか……」

小林&茂木「こんなことになろうとは(笑)」

山口「思っていませんでしたよ」

――作目が作られた時点でいうのは、いつ頃だったんですか？

小林「放映前ですね」

山口「まだフィルムも、壱、弐話と伍、六話だけ」

茂木「後でオープニングが出来上がって来たのを初めて見て、『あ、零号機って青かったっけ？』とか思いましたよ」(※1)

小林「そうたった、そうだった」

茂木「色が変わるって話は聞いていたんですけど」

――浜田さんも、何か感想があったら聞かせてください。

浜田「私が最初にオッと思ったのは初号機の暴走シーンですね。これは普通のロボットものじゃないなぁって」(※2)

――2ndでは、そのエヴァをポリゴンで描かれたわけですよね。

浜田「そうです」

こうして、ゲーム制作は始まった

――エヴァを題材にゲームを作ることになったきっかけは？

茂木「それは、じゃあ、ディレクターのほうから」

小林「最初に資料を渡された時に、誰も立候補しなかったんですよ。そうしたら、当時のうちの部長がですねえ、『ちょっと小林、お前知ってるかガイナックス』みたいな(笑)」(※3)

――話を振られたわけですね。

小林「『はあ、知ってます』と答えたら、『じゃあ、お前』って」

なるほど(笑)。

小林「キャラクターゲーム＝お手軽みたいな印象があるじゃないですか。それじゃあちょっと悔しいんで、やる以上はファンの人が納得するもの

CS1研ディレクター

小林正英

「新世紀エヴァンゲリオン」「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」両作品のディレクションを担当。代表作には「The GG忍」「The GG忍 I」(ゲームギア)などがある。

脚本家

山口宏

「新世紀エヴァンゲリオン」をはじめとして、多数のアニメ作品をてがける実力派の脚本家。代表作には「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」や「機動戦艦ナデシコ」「勇者王ガオガイガー」などがある。

を作ろうというところで始めたわけなんです」

――とっかかりが放映開始前ということは、やっぱり不安でした？

小林「ええ。紫色のロボットですよね。しかもほら、パッと見、ロボットに見えないじゃないですか」

――ちょっと怖いですよね（笑）。

小林「ただ、多分これはマニアの人は喜ぶ題材だろうというのはありました。ここまでヒットになるとは思っていませんでしたけど、エヴァンゲリオン自体はちゃんと受け入れられるだろうと。じゃあ、そういう人たちが欲しがるようなものを作ろうと思ったわけですけど…。売る側の人は、キャラクターものだけど、ゲームが好きな人にも買えるようにしろと言うんですよ」

――というと？

小林「要するにエヴァンゲリオンを知らない人にでも買えるものにしてくれっていうことです。でも、それをやっちゃうと、どうしてもエヴァンゲリオンの色が薄くなってきちゃう。悩んだ結果、やっぱりエヴァンゲリオン一色のゲームにしようということで、茂木といろいろ話をしました。特に2ndのほうなんかはそこら辺を注意して作っています」

茂木「一作目を作っている時は、ちょこちょこと横槍が入りました。『エヴァンゲリオンを見ていない人にはわからないじゃないか』とかよく言われました」

小林「俺的にはいいけど、普通の人はどうなのって感じのが多いんですよ（笑）」

茂木「2ndの時は横槍なんか入れる人は誰もいなくなって、環境最高でしたけど」

小林「エヴァンゲリオン自体がこれだけ大きくなって、一作目がそれに合わせて売れてくれたから」

茂木「そうそう」

小林「だからこうして胸を張っていられるんで（一同笑）。本当に本編のおかげですね」

茂木「アブない、アブない（笑）」

小林「（アニメのほうもスタッフとして参加されていた）山口さんは、ゲームの企画に関わっていて、いかがだったんでしょう？」

山口「一作目やってる時は、拾六話の脚本書いてる途中ぐらいのころで、『エヴァンゲリオンよくわかんない、まだ……』っていう状態だったから（一同笑）。まあ、こんな感じだろうと、ある種、肩の力が抜けたところでやっていたんですけど。2ndはそういう意味ではしんどかったですね」

そのかいあってか、2ndは本当にエヴァの雰囲気を表わしていましたよね。

山口「でも意外とねえ、一作目のほうがおもしろかったって言う人も多いんですよ。コワれていて（笑）」

――確かに独自の世界を作ってましたね。

山口「2ndは逆にリアルにやりすぎちゃったんで、選択肢がブッ飛んでない」

茂木「シンジくんなら、これはしないだろう、というのがおもしろかったんですよね（一同笑）」

山口「記憶喪失でしたから」

小林「あれは、いい設定でしたよ」

――お笑いになっているシンジくんにはすさまじいものがありましたよ。

茂木「シェー――ですもん」

山口「TVの放映が始まる前だったんで、放映された後だったら、とても怖くてあんなこと出来ませんでした（笑）」

茂木「シンジ役の緒方さんがあんな演技をしてくれませんよ」（※4）

小林「そうそう、今、考えるとそうだよな」

茂木「緒方さんに、『シェーやってくれ』なんて頼めないですよ（一同笑）」

山口「まだ放映前ということで、ウヤムヤのうちに収録してしまったという部分もありますね。今だから言えますけど（笑）」

茂木「そういう意味では、すごく貴重な作品ですね」

小林「かなり貴重だよ」

山口「セガさんの『マイケル・ジャクソン』と並ぶ奇ゲーとして語り草になれば（一同爆笑）」（※5）

――皆さん、2ndよりも、1作目のほうが楽しんで作られてたみたいですね。

茂木「うーん、どっちもどっちっていう話がある」

山口「それぞれですよね」

小林「一作目は、時間がありませんでしたからね」

山口「無いのはどっちも無かったでしょう」

Conversazione By Making Staff

※1）**「零号機って青かったっけ」**
1作目の零号機が黄色いままだったのには、こういう事情があったのだ。

※2）**「初号機の暴走シーンですね」**
第弐話の暴走シーン。便徒に頭を撃ち抜かれ、行動不能に陥ったエヴァが、暴れ出したシーンのことだ。

※3）**「知ってるかガイナックス」**
ご存じ「新世紀エヴァンゲリオン」の製作会社。代表作に「オネアミスの翼」「トップをねらえ！」「ふしぎの海のナディア」などがある。

※4）**「緒方さんがあんな演技を」**
碇シンジ役の緒方恵美さん。女性ファンも多いが、それもそのはず、役どころは「美少女戦士セーラームーンS」セーラーウラヌス」「幽遊白書／蔵馬」など、クールな二枚目が多いのだ。

※5）**「マイケル・ジャクソン」**
セガから発売されていたメガドライブのアクションゲーム。マイケルを操作して、襲いくる敵を倒す。画面中に隠された星を一定数集めると、マイケルが彼のヒット曲に合わせて踊り、敵を全滅させるという、必殺技があった。他にも、ポーズを取りつつ帽子を投げる、動くたびに「ホウッ！」と声を上げるなど、味わい深い作品である。

小林「それはそうなんですけど、ただ、2ndのほうはアニメのスタッフもかなり力入ってましたから」

茂木「ああ、鷲プロさん」(※6)

小林「ええ。一作目の時はTV放映版と同じタツノコプロさんだったのですが、本編との同時進行だったので時間がさらになくなって」

最大の敵はやっぱり時間!?

――制作にあたっての苦労話みたいなものがあったら教えてください。

山口「最初に話を聞いたとき、ゲームシステムそのものというか、ムービーでしゃべっていくゲームというのがピンと来なくて……」

小林「当時、アドベンチャーゲームと言ったらまだ止め絵で、字幕が画面下に出てというタイプだったんですけど、なんとかあれだけは止めたいなと思っていたんですよ。普通のTVアニメって、字幕出ないじゃないですか」(※7)

――そうですね。

小林「反発もあったんですよ。字が出たほうが親切だとか……でも、TVのアニメーションを自分でインタラクティブに変えられるというのが趣旨だったので、当然アニメーションしてくれないと困るし、しゃべりも全部入ってくれないと困るし、しゃべっているところと、いないところがあるのは嫌だったんですよ。だから、そこだけはこだわりました。エヴァンゲリオンは、幸い止め絵が多い作品だったので、ゲームのほうも多少止めを多く出来たんで助かったんですけど。それでも、一作目は作画枚数の関係で正面を向いて口パクというシーンが多くなり過ぎちゃったんで、つらかったですね」

茂木「一作目の後半が、キャラクターの真正面ばっかりになっちゃったんですよ。それがあまりに多すぎるよね、ということで何点か急きょ差し替えることになりまして、アニメのフィルムから移してきて、キャラクターだけ切り取ったりとか……大変でした」

――山口さんは、脚本に関してはご苦労ありませんでした?

山口「時間が……(一同笑)」

――物書きにはつきものの、締め切りというヤツですね(笑)。

山口「後は、2ndの分岐を増やし過ぎたことですね。自分で自分の首を絞めてしまいました(笑)」

茂木「宴会がなくなっちゃった(笑)」

――宴会と言えば、ボツになったエピソードですね。やはりお気に入りだったんですか?

茂木「ええ、宴会はやりたかったです」

山口「いや、宴会に限らず、もうちょっと分岐が欲しかったんですよ。2ndは結構(分岐が)あると皆さん言ってくださるんですけど、まだ足りないなぁと、やってて思ったんで」

シナリオをお書きになっていて、お気に入りのキャラクターはいるんですか?

山口「お気に入りのキャラクターですか……」

茂木「委員長は違うんですか?」

山口「委員長は別に……あまり書いている時は思い入れってないですね。端から見ていると、『ケロケロちゃいむ』のミモリがカワイイとかありますが(笑)。愛着はみんな均等ですね……まあ、書きやすいといえば、アスカとか書きやすいですけど」

――2ndは特にアスカが目立ってましたね。

山口「知り合いが2ndをやっていて、アスカが『デモもストライキもないわよ』というところで、ああ山口らしい、と感じたそうです(笑)。何でそう思われたのかよくわからないんですけど(笑)」

小林「茂木は山岸マユミが好きなんだよね」

茂木「っていうことになってるね(笑)」

――浜田さんはいかがですか? やっぱり初号機ですか(笑)。

浜田「ゲーム作っている時に、声優さんの音取りが入る前に、チームのみんなで仮の声を入れてデータとして渡すという作業があるんです。その時、みんなでキャラクターを分担するんですよ。茂木さんが……」

茂木「ケンスケやったり」

浜田「あたしは、たまたまシンジくんをやったんですよ。で、そのマネとかしてたんですけど……」

茂木「その後アフレコに行ってね、それで本物のシンジくんを聞いたら……」

浜田「すばらしい!(笑)」

茂木「もうほんと、その一言だよね」

浜田「ついでに、シンジくんの声優さんかっこいい!(一同笑)。それでシンジくんが好きになっちゃいました」

その仮の声が入っているヤツを聞いてみたいですね。

茂木「最近の同人アニメのほうがまだましだと思えるぐらいすごい出来ですよ(笑)」

一作目の思い出――地球防衛バンドの秘密

山口「一作目の発売日の頃、パソコン通信のボードを見ていて、これは袋ダタキにあうんだろうと覚悟していたんですけど、そうでもなくて」(※8)

好評の声というと、どんなものがありました?

山口「もちろん、悪く言っていたものもあったんですけど、おおむね好評で、明るいエヴァンゲリオンが見られて良かったとか」

茂木「発売されたのが、ちょうど本編のストーリーが重くなった時だったから」

小林「タイミングが良かったよね」

茂木「あの頃は良かったよねー、みたいなノリがあって(笑)」

小林「後は歌ですね」

山口「そうでしたね」

――作目はなぜ委員長に歌わせたんですか?

小林「たまたま話の構成上、委員長に歌わせることになったんですけど」

山口「キャストが決まる前に委員長に歌わせるって決めてたんですけど、岩男さんで良かったですよ」

小林「あれは、ラッキーでしたね」

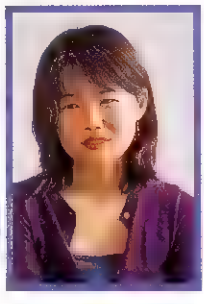
茂木「エヴァでバンドやろうなんてねえ(笑)。普通は思わないですよね」

――地球防衛バンドのネーミングの由来ってあるんですか?

CS1研デザイナー

茂木幸樹

「新世紀エヴァンゲリオン」「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」においてアートディレクションを担当。代表作は「リスター・ザ・シューティングスター」(メガドライブ)、「完全中継プロ野球 グレイテストナイン」(1作目・セガサターン)など。



CS1研デザイナー

浜田尚子

「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」において、戦闘シーンのクォリティックを担当。代表作に「輝水晶伝説アスタル」「Jリーグ プロサッカーリーグをつくろう!」(1作目・セガサターン)などがある。

山口「エヴァの脚本や絵コンテをやっている樋口真嗣君というのが、高校の時に作っていたバンドの名前が『地球防衛バント』という名前だったんですよ。樋口真嗣の名前が、もともと碇シンジの名前の由来にもなっているんで、じゃあ、シンジがやったんだし、地球防衛バントでいいやと(笑)」

小林「でも、いかにもケンスケっぽい発想ですよね」

茂木「歌を最初に入れようっていう話はあったんでしたっけ」

小林「いや、バンドがあるから、じゃあ歌を入れようっていうことになったんだと思う。何にもオマケがないのもなんだし」

山口「岩男さんて聞いた時、レコード会社との絡みとか大丈夫なのかなとか、かなり不安だったんですけど(笑)」

小林「全然、考えてなかったですねえ(笑)。でも、どうせ歌ってもらうなら、ちゃんとオリジナルの曲をつけようと」

山口「始まりは歌ったらおもしろいかな、なんていうそれぐらいだったのに、2ndではあんな大事になって(笑)」

茂木「ほとんどメインみたいな話になっちゃいましたもんね」

えっ？　一作目の地球防衛バンドは、メインのエピソードじゃあなかったんですか。

山口「お遊びですよ」

――はあ……てっきりこれがメインのエピソードかと思ってました。

山口「一作目は、どれがメインてことはあんまりないですね」

小林「まあ、一番やりたかったのが学校編てことは確かですけど」

――作目の戦闘はタイミングが難しいですよね。

小林「そうなんですよ。まだちょっと詰めが足りなかった」

茂木「ビジュアル的にもね、最初エヴァの資料が無くてわからなくて、ガイナックスで庵野監督なら、『トップをねらえ！』だろうっていうことで」(※9)

小林「一作目の戦闘画面に出てくる回転ドラムは、本当は『トップ』を意識してデザインしたんですよ」

茂木「で、いざ映像を見てみたら全然違うやん(笑)。でも作り直している時間はもうありましぇん、みたいな……ということでそのまま出しちゃったんです。散々、言われましたよ、なぜこうなるのかわからないって」

作目のほうで、ボツになったエピソードってありませんか？

茂木「まさに宴会ですね」

山口「宴会しかないんじゃない」

――作目にも宴会のエピソードってあったんですか？

山口「2ndの宴会も、そこから始まってるの(笑)」

茂木「一作目で入れられなかったから、2ndで入れよう！　って言ってたんです(笑)」

山口「結局2ndでもカットされちゃいましたけど(一同笑)」

――宴会は憧れなんですね。

山口「2ndなんか、かなり趣向をこらしていただけに悔しい(笑)」

――トウジくんの象さんですね。

小林「セリフだけでもとっておけばよかったですねえ」

茂木「エヴァじゃなくても、山口さんと仕事することあったら、今度こそ宴会を実現させましょうね(一同爆笑)」

2ndの思い出――始まりはポリゴン！

2ndを作り始めたのはいつぐらいだったんですか？

山口「取りかかったのが、六月の半ばから後半にかけてぐらいだったかな」

茂木「ポリゴンをちょこちょこいじったりし始めましたね」

――2ndで、戦闘シーンをアニメからポリゴンにしたのには理由があったんでしょうか？

茂木「個人的には、あまりポリゴンに対する思い入れはなかったんですけど、やっぱりセガで出しているゲームである以上はやらなきゃいかんだろうと。みんなもきっとそれを

Conversazione By Making Staff

※6)「ああ、憲プロさん」

アニメ製作プロダクションで、劇場版の動画も担当していた。ちなみに、本書の表紙も憲プロさんにお願いして描き下ろしてもらったもの。

※7)「まだ止め絵で……」

当時ヒットしていたもので、止め絵の代表的なものには「ときめきメモリアル」(コナミ)などがある。

※8)「パソコン通信のボードを」

開発チームの皆さんは、パソコン通信のボードをよく見ているようである。「攻略の書き込みは多いけど、感想が少ないのが寂しい」とも言っていたので、パソ通をやっている人は感想を書いてみるのもいいかも。

※9)「トップをねらえ！」

「エヴァ」の監督、庵野秀明氏の初監督作品。OVAなので、ちょっと捜せばこれを並べているビデオショップもあるだろう。ファンは必見。

期待しているだろうし。パソコン通信なんかを見ると、エヴァの対戦格闘なんて話も多かったくらいで、二作目だし押さえておかなくてはいけないんだろうね、って話もあって。だから、システムもなんも決まってないうちに……」

小林「作目はポリゴンで行こうと」

茂木「そこだけが決まって、スタートしたんですよ」

小林「後、やっぱりそのアニメ制作側のスタッフの限界もあるんで、戦闘シーンまで描いてもらっちゃうと、本編のほうが押されちゃうんですよ。2ndは、山口さんに本編の分岐もたくさん書いていただいたんで、じゃあ、戦闘シーンはウチの中でやろう、という意図もありました」

なるほど。

小林「一度ポリゴンにしちゃえば、どの角度で動かして見せてもパターンは一つで済みますから。アニメだと全部描かなくちゃいけませんから、ひょっとしたらポリゴンのほうが得なんじゃないの、という軽い気持ちで……」

茂木「そこが地獄の始まりで（一同笑）」

小林「しかも人造人間だから、モーションキャプチャーでもOKだ。ロボットの動きはしなくていいぞって（一同笑）」（※10）

――やっぱり苦労されました？

浜田「モーションキャプチャーは、茂木さんにアクターをやってもらって、茂木さんの動きを取ったんですよ（一同笑）」

茂木「あのね、やろうと言う人が僕しか結局いなくって。本当は役者さんとか頼んでやるべきなんですけど、時間がなくて……」

山口「みんな恥ずかしがったんでしょ」

茂木「そうそう、一番はそれです（笑）」

山口「零号機と弐号機は女性にやらせたほうが良かったかもね」

小林「それはなんか雑誌にも書かれてましたね」

浜田「うーん」

茂木「あの時は一応女性に成り切ってましたけど（一同笑）」

四つんばいでシャカシャカ動き回る初号機みたいなのは、ゲームに登場しませんでしたよね。

山口「ないですね。弐話の暴走みたいなのだけです」

茂木「ジョークで取ったりはしましたけどね（笑）。使徒を喰ってるシーンとか。今も、どっかハードディスクの片隅にあるのかな」

――いろんな意味で勇気のある決断があったわけですね（笑）。

茂木「今だったら、あの時期であんなこと言ってなかったと思いますよ。ほんと、何も知らないってこれほど怖いことなんだって身をもって知りましたよ（笑）」

小林「あの時ちょうど、『ガメラ2』の試写を見せてもらって、『これだ！』って（笑）」

茂木「そう、それでもう興奮しちゃって（笑）。あれなんだよ、あれって言って（笑）。それがいけなかったんですよ（一同笑）」

小林「エヴァはポリゴンにして、背景は書き割りでとか言って……」

茂木「自分たちでカメラアングル決めて、もうねえ、特撮でもつくる気持ちになっていましたよ」

小林「まったくの素人のくせに（笑）。……それで後でたいへんだったんだよね」

茂木「ぴーぴーでしたね（笑）」

――やっぱり、一番苦労された部分はそこですか。

茂木「リアルタイム・ポリゴンにこだわりましたから。ムービーっていう手段もあったんですけど、それって予定調和で、もうこうしか動かないんだって、みんなの頭にインプットされちゃうじゃないですか。リアルタイムだと、まだ緊張感があるかなとか思って、こだわってみたんですけど……またそれが、苦労の始まりだったんですよ（笑）」

――思いついたことは、全部取り入れていったんですね。

浜田「そうなんです」

小林「思いつきは良かったんですけどね。本当ならコンテなりレイアウトなりをプロの人にお願いすれば良かった」

茂木「最初の段階で、シナリオと一緒にコンテを山口さんにお願いすれば良かったんですよ（笑）」

小林「そうすれば、煙とか弾着とか……そういえば、ATフィールドも出せなかったね」（※11）

茂木「ATフィールドもね……」

浜田「描いてはみたんですけどねえ……」

応用意されていたんですか？

茂木「ポリゴン画面に関しては、削っちゃった効果なんかが一杯あるんです。あと一カ月あれば、そういう演出面にも手を回せたんですけどね」

小林「本当は使徒の形も変えられるとおもしろかったんですけど」

茂木「使徒の色を微妙に変えるので精一杯」

山口「前方の部分が微妙に色が違うんですよね」

小林「あんまり気づかれていないという噂もあるんですけど（笑）」

2nd Impression

茂木「誰も知らないだろうし、今だから言えるんですけど、最初の指定と随分色の位置がズレているんですよ」

山口「あれって、もうメモリーのポリコン数ぱんぱんだったの？」

茂木「ぱんぱんでしたね。いつ止まってもおかしくない状態」

小林「だからバグ取りとかやっている時に、エヴァがいっぱい出てくるともうドキドキでしたね笑。画面に向かって、『止まるな！』って念波を送ってましたよ笑」

2ndの思い出2 ——山岸マユミの秘密

山岸マユミについてちょっと伺いたいんですが、まずは彼女の名前の由来から。

小林「名前は、村上龍著の『愛と幻想のファシズム』から取ったものです」（※12）

——モデルがいたんですか？

山口「実在の人物から40％、架空の人物から30％、あとは創作という感じのミックスでしょうか」

小林「それは、誰なんですか？」

山口「割といますよ」

茂木「コミケで同人誌売っていそうな子とか？」

山口「というよりも、アニメのスタジオにいて、純情なアニメーターをたらし込むような笑。本人は意図していなくても、たらし込んでしまいがちな女の子っていうんですか？メガネかけていて、髪が長くて、本が好きで、おとなしそうで、僕の思いを受け止めてくれそうみたいな感じをしているけど、実は……という笑」

メガネには何かこだわりがあったんですか。

山口「いや、キャラクターのバリエーションを考えた時に、メガネの女の子がいないんで、じゃあメガネかないかな、と」

小林「もう、女の子のパターンは出きっちゃってますしね」

彼女も過去に何かいろいろ背負っているようなんですけど、詳しいところを伺えませんか？

小林「お、それは僕も聞きたいな笑」

山口「……秘密ということで（一同笑）」

小林「山岸マユミと言えば、うちの副部長が、彼女がメガネを外したエンディングを見た時に、僕のところにわざわざやって来て『小林君、いいねアレ』って（一同爆笑）」

山口「それが真のエンディングなんですけど、見るのがたいへんなんですよね」（※13）

小林「フラグを設定した人間が恋愛に厳しい奴だったんですよ（一同笑）」

——厳しいんですか。

小林「極端なんですね。分岐が相性度によって変わって来ちゃうんですけど、その条件がすごく厳しいんですよ。例えばアスカのエンディングが見たければ、アスカ、アスカ、アスカと彼女のところだけしか行っちゃいけない」

山口「一回でも浮気しちゃいけないんですね笑」

小林「もうちょっと甘くしてもいいと思うんですけどね」

いろんなものがあまり一気に見えちゃったのではつまらないというのもありますから。

小林「でも、そのためにタイムスタンプがありましたから」

山口「ああ、あの仕掛けもおもしろかった」

小林「発売日に買った人でも、三日待たないとゲンドウの声を聞くことはできなかったんですよ」

山口「確かあれが出るのは、『ゴトウビ』だけだったんですよね」

小林「そうです。毎月五と十のつく日だけ出てくるんです。みんなビックリするだろうと思ったら、あんまりそうでもなかったみたいですね」

山口「でも、パソコン通信に、『ホクのマヤちゃんの声を返せ！』っていう書き込みがありましたよ（一同笑）」

2ndの思い出3 ——アスカの唄は●ユーティーハ●ー

——2ndのほうは、エンディングシーン（154〜157ページ）で、「宴会」などを見ることができますが、何かポツになってしまったエピソードってありますか？

小林「2ndは細かいところで結構無くなったとこって多いよね」

山口「二択がやたらと減って、二択になったというのが」

Conversazione By Making Staff

※10）「モーションキャプチャー」
ボリゴンやCGで作ったキャラの動きを再現するため、モデルになったもの（人間、動物、あるいは車など）の動きをコンピュータで読み込み、覚えさせる技術のこと。

※11）「ATフィールドもね……」
2ndの中の予告で、ミサトが「ATフィールドをも切り裂く使徒の攻撃」というセリフがある。まさに、使徒がATフィールドを切り裂くという場面を用意してあり、浜田さんによって描かれていたようなのだが、残念ながらカットされたようだ。

※12）「愛と幻想のファシズム」
鈴原トウジと相田ケンスケの出典になったということで、エヴァファンには有名な小説。村上龍の代表作には「かぎりなく透明に近いブルー」や、「コインロッカー・ベイビーズ」などがある。

※13）「真のエンディングが……」
完成当初、雑誌の評価に、「転校生が出てきたのに、話に絡むことがなかった。なんのために出てきたのかわからない」という声が多かったそうだ。だが「こうすれば真のエンディングが見られるのでやり直して欲しい」と話したところ、「すごい良かった！これぞエヴァンゲリオン」と、評価が変わったそうである。

小林「やっぱり作業量が増えちゃうんで」

山口「一番残念だったのが、『使徒・残像分身編』ですよね」

茂木「ああ、撮影会の……」

小林「(完成品の)使徒の能力パターンっていうのが、四種類ありますけど、開発途中までもう1パターンあった。これが、撮影会を行うという話で、トウジとケンスケのエピソードだったんです」

山口「どちらかというとケンスケ寄り……カメラだから」

茂木「それで日向を活躍させようと思ってたんです。カメラマニアということで」

――日向が撮影しているシーンが、エンディングにありましたね。

小林「オペレーターには、それぞれ活躍するシーンを入れてあげようと思っていたんですよ」

山口「青葉と日向がそれぞれ活躍するっていう話を用意していたんですけど、青葉だけが妙に目立つことになっちゃって(笑)」

エピソードが削られるのは、時間の都合によるところが大きいんですか?

小林「そうですね」

山口「アニメーションにしづらいというのもありますね」

茂木「日向の話に関しては、あれをそのままにしていたら、うちとプログラマーとで青い顔をすることになったんですよ。『分身!? どうすんだよ、それ!』って(笑)。だからねえ、カットされてちょっとひと安心って感じでした(笑)」

山口「2ndっていうとおまけがおもしろかったよね」

小林「ボツになったシナリオ以外は、全部あそこに詰め込んじゃいましたからね」

茂木「自分の机の周りにあるものは全部スキャナーで取り込んじゃって(笑)」

山口「ユニゾンゲームもおもしろかったな」

茂木「あれは、NHKの人形劇みたいなコンセプトでいこうっていうことでしたよね」

小林「ただ安易にSD化するのではない、新たな表現方法はないかと悩んだんですよ。手がびょーんと伸びるような絵をリアルにするわけにはいかないし。そこで、NHKの人形劇みたいなノリでいこうと思ったわけです」

山口「ポーズしている時に指を振っている姿もかわいかったよね。あれを見るためだけに、必要もないのに何度もポーズかけたりして(笑)」

小林「ギアが入っているみたいな動きで良かったですよね(笑)」

山口「カラオケも贅沢でしたね」

茂木「本当は僕がやりたかったんですけど、受けもっちゃうと完全アウトだったんで浜田に一任しました」

小林「アスカのほうは、特に良かったですよね」

山口「田舎の温泉町のCDカラオケのようで(一同笑)。あれはかなりウケましたよ。ダサくて最高でした」

茂木「カッコ良くしちゃだめだよ、ダサカッコイイやつね、とかわけわかんない発注をかけましたから」

小林「でも、中には本気で怒る人もいるんですよ」

浜田「ほんとですか?」

山口「パソコン通信の中では、アスカの歌とか、だいたい意図はわかってもらえていたようでしたけどね」

アスカの歌はキューハーイーハーのオマージュなんですか?

茂木「上がってきたものは、だいぶ違いましたけどね」

小林「元々のエヴァンゲリオンが、ウルトラマンなどを取り入れて、オマージュって言ったらなんだけど、そういう形でつくられていますよね。だから、そういうネタをもってこようと思ったんですよ。ただ、結局出来たのは他にセガロゴぐらいで、『ウ○○ラQ』でやってみよう。2ndでは『○ルト○マンA』ね、みたいな(笑)。で、ビデオを渡してつくってもらって」

Conversazione By Making Staff

浜田「私は全然アニメとか知らないほうなんで、これに関してはビデオとか全部教えてもらって」

茂木「僕が編集した秘蔵のビデオ……アイキャッチとか特殊効果がバーっと入っているのがあるんですけど、それを見せて。で、出て来たのが『ウ○○ラマンA』だった。『A』が一番気に入ったの？」

浜田「ええ（笑）」

小林「指定しなかったの？」

茂木「しなかったんですよ。好きなのをもってくればいいって」

小林「それで『ウルトラ○○A』が一番気にいったの？」

浜田「ええ（笑）」

山口「『しばらくお待ちください』の画面が2ndでも使われているのにも感動したな（笑）」

茂木「しかも、一作目と違ってリンゴが落ちている。かじられているヤツ。あれについては、誰もパソコン通信では指摘してくれなかったなあ（笑）」

小林「あれはちゃんと、アダムでイヴで蛇でと考えてあったのに（一同笑）」

考えてあったんですか？

小林「もちろんですよ」

深いなあ（笑）。

小林「それぐらい深読みしてほしかった」

気になる今後の展開は!?

―エヴァンゲリオンの次回作っていうのはあるんですか？

小林「……」

茂木「……」

浜田「……」

あ、あの……。

小林「……次回作っていうのとはちょっと違いますが、デジタル・カード・ライブラリが出る予定はあります」

――それは皆さんがおつくりになったんですか？

小林「どちらかというと、今回はお手伝いです。あ、浜田さんはほとんどメインですね」

山口「人身御供に取られたというヤツですね（笑）」

茂木「よくわかりますねえ（笑）」

浜田「そうなんです」

山口「姉ちゃん、エヴァ2やったそうやのう、なんて言われて（一同笑）」

小林「データ集で、トレーディング・カードを集めるように楽しむことができるようになっています」

浜田「ムービーだらけっていう、結構お得な内容に仕上がってます」

―なるほど。これからも期待いっぱいという感じですね。

小林「山口さんとは、エヴァに限らず別の作品でもいっしょにお仕事したいですね」

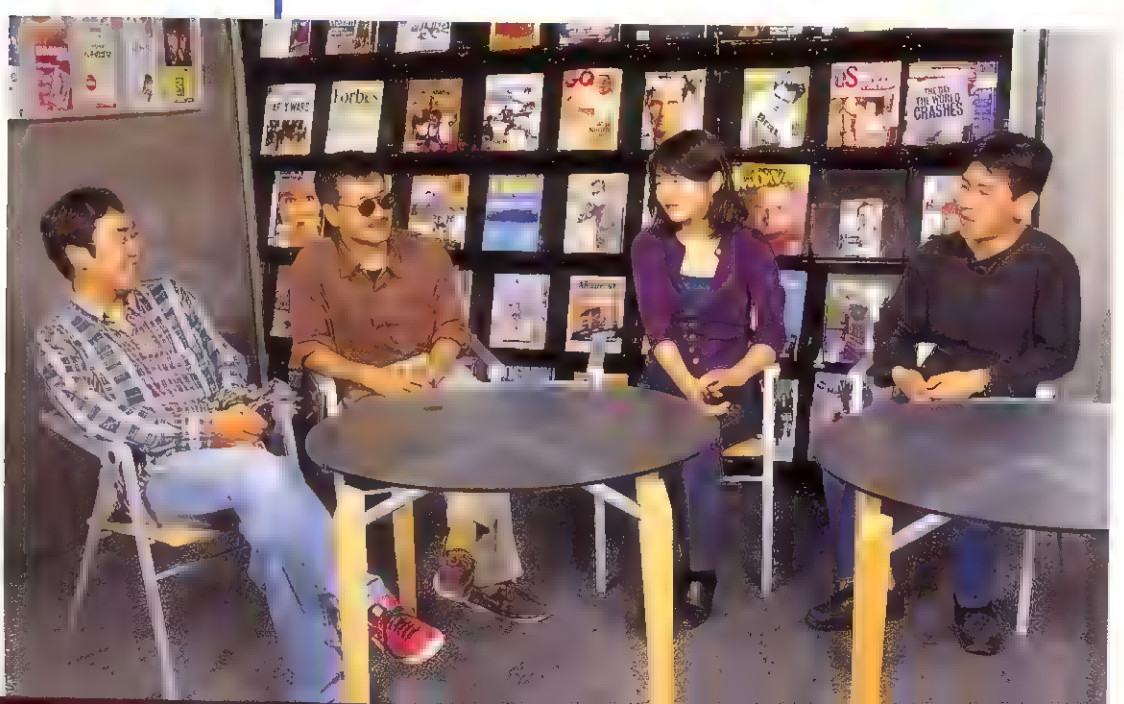
山口「じゃあ、ちょろっと作品の候補を回しますんで（笑）」

小林「小林はとりあえずキャラクターものだろうと、部内で思われている節がありますんで（笑）」

茂木「そうしたら今度はぜひ、宴会ネタをやりましょう（一同笑）」

――というわけで今回はお開きです。どうもお忙しい中ありがとうございました。

一同「ありがとうございました」



BASIC TERM

エヴァンゲリオン
基礎用語辞典

エヴァンゲリオンには、ある種独特の言葉が多く使われている。そのような単語を含め、設定を簡単にまとめてみた。知らないこと、忘れていることなどがないか、確認してみよう。

【あ行】

●赤木ナオコ
リツコの母親。MAGIの開発者でもある。一人目のレイを絞殺し、自らも投身自殺した。ゲンドウの元愛人。

●アクティブ・スォード
エヴァの攻撃武器の一つ。日本刀のような形をしている。別名「マゴロックス」。

●アダム
最初の使徒。セカンド・インパクトを引き起こした原因。現在、ゲンドウらの手によって再生中。死海文書やゼーレと並んで、物語の鍵を握る存在。

●アンビリカル・ケーブル
外部電源とエヴァとをつなぐケーブル。スペースシャトルに使われているものと同名。ヘソの緒という意味を持つ。エヴァは外部からの電源を必要とするため、第3新東京市にはいたるところに接続ソケットとケーブルが配置してある。

●アンビリカル・ブリッジ
平常時にエヴァを拘束しておく台。

●E計画
エヴァを強化し使徒を撃退する計画で、リツコがその責任者。しかし、実際は使徒のコピーとして誕生したエヴァの力の解明が真の目的。

●碇ユイ
シンジの母親で、ゲンドウとは大学で知り合い、卒業後すぐに結婚した。二〇〇四年のE計画実験中に事故に遭い、第一次サルベージ計画により救出作業が行われたが、結局成功はならなかった。

●インテリア
エントリー・プラグの中に浮かぶ、エヴァ操縦用のボート。

●A計画
NERVの地下深くに安置されている第一使徒、アダムを再生しようという計画。

●ATフィールド
「アブソリュート・テラー・フィールド」の略。使徒の持つ特殊能力で、エネルギーや慣性兵器を阻止するバリアーのような物だと思ってもらえばよい。これがある限り、通常兵器は無効となる。また、扱い方次第で、軌道爆撃を行ったり、デイラックの海を作り出したりもできる。

●エヴァケイジ
エヴァの格納庫。生体兵器なのでケイジ（籠）と呼ぶ。エヴァは普段ここに拘束されている。セントラル・ドグマにある。

●エヴァ実験施設
エヴァ絡みの実験（ハーモニクステスト、起動実験、延長実験など）を行うための施設。セントラル・ドグマにある。

●エヴァ射出口
エヴァが出撃するための縦穴で、第3新東京市やその周辺に網の目のように通じている。

●エヴァ成育施設
エヴァを育てた時の施設が集中しているところ。実験用のエヴァの擬態（ダミー）数体がここにある。セントラル・ドグマとターミナル・ドグマの境あたりにある。

●S²機関
「スーパー・ソルノイド・エンジン」と呼ばれるもので、使徒が有するエネルギー機関。

●F型装備
エヴァの降下展開用の装備。

●LCL
エヴァとパイロットをリンクする時に必要な液体。緩衝剤の役目も果たし、パイロットの保護・生命維持や、エヴァとの精神感応の促進などが主な役目。呼吸可能。ただし、シンクロ率が四百%になると、パイロットがこの中に溶け込んでしまう。

●LCL製造施設
LCLを製造するための施設。表向きにはそう偽装されているが、実はここに第一使徒が拘束されている。ターミナル・ドグマにある。

●エントリー・プラグ
エヴァにパイロットが乗るための特殊操縦室。非常時の脱出用にもなる。中はLCLで満たされていて、この中に浮いているインテリアと呼ばれるボートのようなものに乗って操縦する。操縦はコントロールレバーで行われる。エヴァのちょうど脊椎のあたりに差し込まれ、エヴァとリンクする。

【か行】

●カー・トレイン
ジオ・フロントに向かうための乗り物。車はこれで運ばれる。七両編成で、一両には七台まで積めるようだ。

●キール・ローレンツ
人類補完委員会の議長。ドイツ人。人類補完委員会はそのほか米・仏・英・露、各国の四人の幹部から構成される。

●偽装ミサイル群
山などに偽装された攻撃兵器。エヴァの支援を主な目的とする。

●ゲヒルン
NERVの前身組織。初めて使徒が確認された二〇〇〇年から数年後に、人工進化研究所のカバーの下に設立された国連直属の調査機関で、当時からエヴァ（零号機）の製作が進められていた。同時に第3新東京市の建設も始められている。

●コア
使徒を制御する中枢にして唯一の弱点と推測される部分。ここを破壊することがもっとも確実な使徒撃退の方法でもある。使徒を普通に破壊すると大爆発を起こすが、コアを直撃

した場合のみ活動を停止し、サンプルとして死体を回収できる。

【さ行】

●サード・インパクト
NERVの地下に安置されている第一使徒に、襲来する使徒が接触すると起こるとされている。が、実際は虚偽だった。NERVはこれを阻止するために創設された。

●JA（ジェット・アローン）
民間企業が作ったとされるが、実は日本政府と軍需産業との共同で開発された原子力で稼働する巨大ロボット。操縦は無線コントロール。NERV諜報部の工作で原子炉を暴走させられ計画は中止された。

●シェルター
第3新東京市の市民避難用のシェルター。たいていは山の中などに設けられ、互いに連絡し合っている。

●ジオ・フロント
第3新東京市の地下にあるドーム型の空間。直径6㎞、高さ1㎞ほどの大きさがあり、NERV本部が設置されている。いざという時には完全閉鎖系のシェルターとして機能する。戦闘態勢になると地上の主要ビル群はこのジオ・フロントに収納される。

●死海文書
ゼーレの握る予言書。使徒が孵化してくる法則や順番が書いてあるらしい。

●使徒
正体不明の人類の敵で、決まった形態やサイズといった物を持たない。自己再生能力とATフィールド、コアを持ち、完全に独立した戦闘兵器でもある。ある一定の法則に従って孵化してくる。人類に酷似したDNAパターンを持つ。

●集光ビル
地下にあるジオ・フロント内に太陽光を送り込んだり、太陽発電を行うための施設。

●市立第壱中学校2年A組
シンジたちが通っている学校で、実はエヴァのパイロット候補生だけを集めた特殊クラス。これはゲンドウの計画が絡んだ秘密事項。

●司令塔第一発令所
使徒との戦闘時、作戦の指揮を取る場所。

●新小田原市
第3新東京市に一番近い港。ここの南に第3新東京市のための国際空港があり、スペース・プレーンなどの発着も行っている。

●人工進化研究所
ゲヒルンのカバー組織。所長は碇ゲンドウ。

●人造人間エヴァンゲリオン
使徒に対抗するために研究開発された局地戦用汎用人型決戦兵器。略称「エヴァ」。実はジオ・フロントの地下に眠るアダムと呼ばれる使徒を基にして作られている。二〇一五年から使徒との決戦に参加。一度破壊されると修理には小国の年間国家予算並みの費用がかかる。

●新箱根湯本駅
第3新東京市から少し離れたところに位置するリニア式鉄道の発着駅。近くに使徒の爆発によってできた第二芦ノ湖と第三芦ノ湖がある。駅が第3新東京市から離れている理由は地形上のものと、一般人にあまり立ち入られたくないためのようだ。

●人類補完委員会
NERVと同じく、国連の秘密組織の一つ。NERVの監査機構で、人類補完計画の進行状況の確認や、NERVの請求する予算が、その計画推進に見合った物なのかを監査し、確保する。ゼーレの傀儡として国連に設けられた組織。

●人類補完計画
使徒のテクノロジーを人類に応用し、より完全な人間を作り出そうという計画。死海文書のとおり事を進めることで、この計画はまっとうされると信じられている。

●スペース・プレーン
いわゆる旅客用シャトル。

●スマッシュ・ホーク
エヴァの攻撃武器の一つ。ハルバード（柄の長い斧）のような格好をしている。

●精神汚染
エヴァとパイロットとを脳波でつなぐことにより、エヴァからの精神波の逆流が引き起こすもの。アスカの母親はこれにより自殺。実は接触により精神汚染が引き起こされる可能性を提唱していたのもアスカの母親。

●セカンド・インパクト
西暦二〇〇〇年に起こった悲劇。表向きには南極のマーカム山と大質量隕石の衝突が原因とされたが、実際には南極で発見された使徒に、人類が不用意に手を出して暴走したために起こった事件。南極大陸を消滅させるほどの爆発と、地球規模の天変地異は人類の半数以上を死にいたらしめた。

●ゼーレ
死海文書に記された計画どおりにサード・インパクトを起こし、人類の再興を果たそうとする神秘集団。国連をも取り込み、人類補完委員会を設立。NERVを陰から支配する。

●セントラル・ドグマ
NERVの中心区画を指すブロック名。

●戦略自衛隊（JSSDF）
国連の主導により創設された第四の自衛隊。

●物流・キョウコ・ツェッペリン
アスカの母親。ドイツのNERV第二支部においてエヴァとのシンクロ実験中に精神汚染され、自殺。

●ソニック・グレイブ
エヴァの攻撃兵器の一つ。基本構造はプログレッシブ・ナイフと同じ。長槍のような形をしている。

【た行】

●ターミナル・ドグマ
セントラル・ドグマの下の地下ブロック群。レイの育成・維持施設もここにある。

●対空ロープウェイ
ロープウェイに偽装された対空火器。箱根ロープウェイ。

●第1東京市（旧東京都）
セカンド・インパクトの水位上昇と津波で壊滅。最近沿岸部の再開発と埋め立てが始まったところで、日本政府の肝いりで作られたロボット兵器JAの実験もここで行われた。

●第2新東京市
二〇〇一年に国会を通過した遷都計画によって作られた計画都市。長野県松本市にある。応急に作られた首都であったため、施設や国際空港などが整備され、実際に機能し始めたのは数年後だった。二〇一五年には国会や政府のほとんどの施設や関係者はここに集中している。

●第3新東京市
物語の舞台となったところ。日本の次世代の首都として、箱根（神奈川県西部、富士山の近く）に建設された。か、実は特務機関NERVの本部を地下に抱えた使徒迎撃のための要塞都市。住人のほとんどがNERV職員の家族。街自体にはエヴァが活動しやすいように様々な工夫がなされている。

●盾
SSTO（シングル・ステイト・トゥ・オービット）の底面耐熱板を流用した応急のエヴァ専用の盾。

●ダミープラグ
パイロット不在の時でも、エヴァを遠隔操縦できるように開発された装置。レイのパーソナリティをコピーしている。

●ロケット装備
エヴァを溶岩流の中でも活動可能にする装備。潜水服のような外観で、耐熱・耐圧・耐核を目的とする。アスカの美意識には大きく反した。

●ディラックの海
第十二使徒レリエルが作り出したATフィールドの応用兵器。閉鎖空間になっている。

●特殊ベークライト
実験中にエヴァが暴走した場合に使用する瞬間凍結性の接着剤。

●特務機関NERV
西暦二〇一〇年に秘密裏に発足した、人工進化研究所を母胎とした特務機関。超法規的武装集団として、使徒を撃退し、サード・インパクトを防ぐということを主たる目的としている。エヴァの基地であり、人類補完計画を遂行する組織の一部でもある。サード・インパクトを防ぐためのあらゆる権限を与えられている。アメリカに第一支部、第二支部、ドイツに第三支部を持っている。内部の部署は本部・作戦部・技術部・保安部・諜報部・広報部・特殊監査部・人事部・施設部等がある。エヴァのパイロットは作戦部預かり。遂行中の計画は、E計画、A計画、人類補完計画の三つ。

【な行】

●22層装甲板
NERV本部とジオ・フロントの間の地面に敷き詰められている。

●日本政府
NERVに対してその秘密主義故にかなりの不安を抱いている。が、NERVが隠している様々な秘密に薄々感づいており、NERVの動きをスパイしようとしている。また、国連や諸外国政府も、同様の危惧を抱いており、スパイ行為をしている。

【は行】

●ハーモニクス
エヴァとパイロットとのシンクロ状況を表す言葉。この数値が高くないとエヴァは起動すらしない。シンクログラフでマイナス13が起動指数ぎりぎりらしい。

●パイロット
エヴァの操縦者。誰でもなれるというものではなく、脳やA10神経の発達がエヴァを操縦するのにちょうどよい度合いになる14歳前後であることと、小さい頃から片親で、精神的に不安定な環境で育っていること（エヴァとの同調がスムーズになりやすい）が最低条件。

●バズーカ
エヴァ専用のバズーカ。使徒に対してあまり効果がないので滅多に使用されない。

●パレットライフル
実弾（劣化ウラン弾）を撃ち出す、連射可能なエヴァ正式銃。マガジンの交換が可能。

●バレンタイン条約
二〇〇一年二月十四日に締結された、セカンド・インパクトの混乱により発生した様々な紛争を終結させた条約。二〇一五年には、いわゆるバレンタイン平和体制の下、各国軍隊はそのほとんどが国連の指揮下に入って、活動を管理されている。

●B型装備
エヴァの通常装備。

●秘密結社ゼーレ
NERVの上位組織。国連に対しかなりの影響力を持つ。死海文書を信奉している狂信集団で、NERVを利用して予言を達成しようとしている。また、シンボル・マークである七つの目は神秘学でいうところの「完全」を表している。

●冬月コウゾウ
ゲンドウの腹心でNERVの副司令官。以前は京都大学の形而上生物学教授で、シンジの母ユイは教え子だった。NERV内のエヴァや人類補完計画などの秘密をほとんど知る人物。また、ゲンドウの真の目的を知るただ一人の人物。

●プラグ・スーツ
エヴァのパイロットが着用する戦闘服。インターフェイス・ヘッドセットとセットになっている。伸びるパーツで作られたダブダブの服だが、左手首の所にあるスーツ・フィット・スイッチを押すことで身体に密着する。左手の甲にハンドモニターもついている。

●プログレッシブ・ナイフ
エヴァの基本兵装で、刃の部分が高振動を起こし相手を分子レベルで斬り刻む。2パターンあり、一つは普通のナイフ状のPK01で、もう一つはカッターのような形をしているPK02。肩に内蔵されている。

●ペンペン
ミサトの同居人の温泉ペンギン。普段は特製の冷蔵庫に住んでいるが、温泉と昼寝をこよなく愛する。実験動物で、知性が格段に拡大されている。

●ポジトロン・20Xライフル
ポジトロン・ライフルの改良型で、質量センサーで目標を確認する望遠スコープを取り付けたもの。また、カートリッジによる連続発射も可能になっている。

●ポジトロン砲（大出力ポジトロン・スナイパーライフル）
戦略自衛隊研究所から徴用した陽電子砲を改良した武器。とてつもない大電力を使用するため、多用は出来ない。ヤシマ作戦で使用。

●ポジトロン・ライフル（陽電子砲）
両腕で構えるタイプの荷電粒子砲。威力はあるが滅多に使用されない。

【ま行】

●MAGI（マギ）
NERVの誇るメイン・コンピューター。実際にはメルキオール、バルタザール、カスパーという、東方三博士の名前を借りた、独立した三体のコンピューターからなる。三機の合議制で、与えられた命題に対して、計算した結果を返すというシステムで動いている。第3新東京市の政策決定にも一役買っている。リツコの母親が作った物で、機械そのものは技術部の管轄。中央作戦司令室の司令塔第一発令所、中央あたりにある。

●松代
NERVの実験場や補助施設が存在するところ。第3新東京市ではできない危険な実験をしたり、第3新東京市が壊滅した場合の代替施設であったりする。エヴァ参号機の起動実験もここで行われた。

●マルドゥック機関
人類補完委員会直属の組織で、エヴァに乗ることのできるパイロットを探してNERVにつれてくることを目的とする。登記上は108の会社からなるグループだが、実際には実体のないダミー機関で、エヴァのパイロットたちは他の方法で選出されたことが後に判明している。

●無人ゲート
ジオ・フロントに徒歩で行こうとする場合に通る通路。駅の自動改札のようになっており、身分証をスライドさせて通過する。

●メイン・シャフト
NERVの中央に位置する地下へ通じる通路。ここを通ってLCL製造施設へ行ける。

●モノリス
ゼーレのメンバーが発言するときの仮想物体。構成比率は正確に1：4：9になっている。

●モノレール
ジオ・フロントに降りるための交通機関。

【ら行】

●リニアトレイン
第3新東京市の主要な交通機関。

●リニアレール
エヴァを射出するときに使用される、地下と地上をつないでいる数々のトンネルに設置されているレール。

●リリス
アダムのダミーとして、ターミナルドグマの奥に封印されていた。

●リリン
第十八使徒、すわなち人類の呼び名。最後の使徒、渚カヲルが人間を指してそう呼んだ。

●ロンギヌスの槍
アダムを縫い止めていた二股の槍。第十五使徒アラエルを撃退するために使用した。二股部分は用途に応じて変形するらしく、投擲するときにはねじれ合って一つにまとまった。

PRESENT

他では手に入らない本書だけのスペシャルプレゼント！
どれにするか、選ぶのはキミ自身だ!!

①サイン色紙A

②サイン色紙B

③特製テレホンカード

※デザインは多少変更になる場合があります。

④ポップ&カード

①サイン色紙A
2名
「2nd Impression」及[illegible]その日の出演者のサインをいただいてもらった超レアな色紙だ！その[illegible]ら、お[illegible]ることはできないぞ!!

②サイン色紙B
各1名
「2nd Impression」と「Get it on!」[illegible]の声優と「君が、君に生まれた理由」の水[illegible]の[illegible]上の色紙同様に超レアなものだ。

③特製テレホンカード
100名
この本のカバーを[illegible]全[illegible]てもらった100名だけ!!

④ポップ&カード
3名
「2nd Impression」の[illegible]用ポップとオリジナルカード[illegible]スマスターズ全9枚をセットで！ポップは[illegible]の存在しない非売品[illegible]入手できないものだ。

応募方法

アンケートにご協力いただいた方の中から、抽選で上記賞品をプレゼントさせていただきます。本書の添付ハガキに必要項目とアンケート、希望のプレゼント名を書き込み、カバーの応募券を貼って送ってください。締め切りは9月末日(当日消印有効)。なお当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

STAFF

●カバー原画　大塚健

●原画仕上げ　浅井聡子

●背景　片平真司

●装丁　META＋MANIERA

●本文執筆　ORG（中澤光博・高森健一）
EVA解析委員会

●デザイン　赤木隆一

株式会社オムニマックス・イッツ

●撮影　月田信三

●編集協力　安部加奈子
久保智将
湯浅太一

●協力　株式会社ガイナックス
株式会社セガ・エンタープライゼス

●DTPワーク　株式会社ローヤル企画

●校閲　アドリブ

GameWalker Workshop ゲームウォーカー工房

NEON GENESIS
EVANGELION
新世紀エヴァンゲリオン
セガサターン　パーフェクトガイド

1997年8月31日初版発行

●発行者　角川歴彦

●編集　月刊ゲームウォーカー
ゲームクエスト

●発行所　株式会社角川書店

〒102　東京都千代田区富士見2 13 3
電話　03 3238 8530（営業）
03 5229 3535（編集）
振替口座　00130 9 195208

●印刷・製本　大日本印刷株式会社

禁・無断転載・複製

万一、落丁・乱丁本などがありましたら、ご面倒でも小社角川ブック・サービス
（〒354　埼玉県入間郡三芳町藤久保557 2　TEL0492 59 1100）
あてにお送り下さい。送料は小社負担でお取り替えいたします。

ゲームの内容についての質問にはお答えできません。御了承ください

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS
©1997 GAINAX/EVA製作委員会
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1997

ISBN4 04 707017-3 C0076
Printed in JAPAN

NEON GENESIS EVANGELION

新世紀エヴァンゲリオン セガサターン パーフェクトガイド

GWW
Game Walker Workshop

ISBN4-04-707017-3
C0076 ¥1500E
定価：本体1500円（税別）

新世紀エヴァンゲリオン

新世紀
EVANGELION 2nd
Impression

角川書店

NEON GENESIS EVANGELION

新世紀エヴァンゲリオン●セガサターン パーフェクトガイド

GW
Game Walker Workshop

新世紀エヴァンゲリオン

新世紀
EVANGELION 2nd
Impression

角川書店